CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

EXCLUSIF
Votre magazine préféré passe à 108 pages!

Objectif étoiles:
les jeux de rôle de l'espace, les conseils, les scénarios.

Guerre moderne:
les hélicos.

Belgique : 210 FB, Suisse : 8 FS, Canada : 5,25 $ Can.



AVALON 1988



LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

STAR WARS™

LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES





le jeu

SORTIE LE 15 AVRIL

Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec



32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. : (1) 45.32.86.86

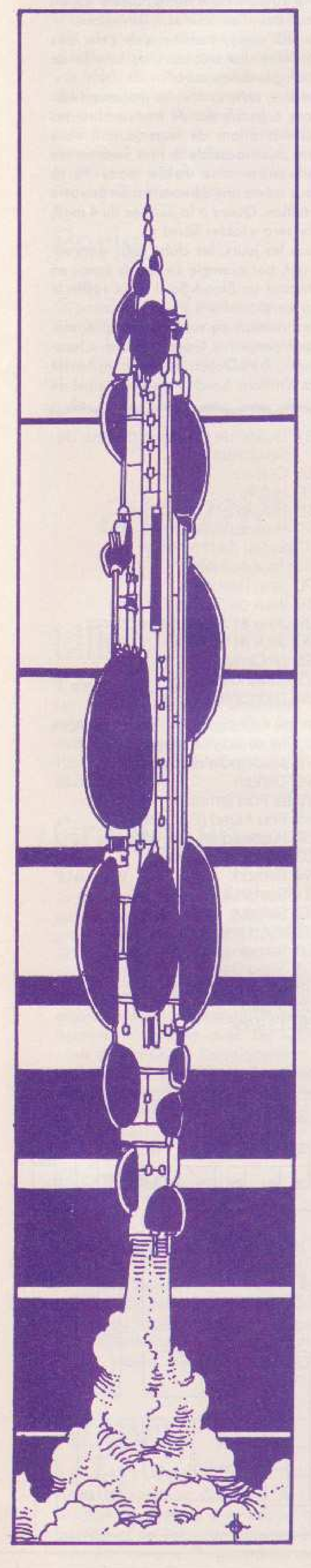
Des questions sur les jeux REXTON ?
Minitel : 3615 NKTEL ✱ REXTON

SOCOMER Publicité

GRAND CONCOURS JEUX & STRATÉGIE



44



Notre bulletin d'abonnement est en page 3. Profitez-en...Et rien en page 128 dans ce numéro.

CASUS BELLI N°44. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1988. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1988. **DIRECTION ADMINISTRATION.** Président : Jacques Dupuy. Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé. **REDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétaire : Valérie Tourre. Idée concept couverture : Philippe Des Pallières. Illustrateurs : Franz Auberlet, Avallon, Rolland Barthélémy, Véronique Béné, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Olivier Vatine, X00. **SERVICES COMMERCIAUX.** Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02. Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Empire Galactique est un jeu édité par Robert Laffont, Star Wars est un jeu édité par Jeux Descartes sous licence West End Games, AD&D est un jeu TSR édité en France par Transecom, Warhammer 40,000 est édité par Games Worshop et Les Aigles par Jeux Descartes.



Naviguant vers les espaces infinis, repoussant sans cesse les frontières de l'univers où la main de l'homme n'a jamais mis le pied, Casus Belli passe en hyperpropulsion. Navordinateurs sur 108, booster à fond, il s'agit non seulement de ne pas se laisser rattraper par les forces de l'Empire, mais aussi d'emmener toujours plus loin un nombre grandissant de passagers de planètes très variées (Rôlistes, Wargamers, Figurinistes et autres Platoïstes, sans oublier les ô combien nécessaires Publicistes ludiques vivant en symbiose avec le vaisseau). Et tout cela, pour paraphraser Canal +, pour 0,49 F par jour... On croit rêver!

Le principal changement intérieur, vous le trouverez autour de l'encart BD. Un cahier spécial réunit les scénarios, que le maître de jeu peut ainsi retirer aisément. Double avantage: il devient plus pratique de se constituer un recueil de modules, et surtout, on peut laisser traîner son CB sans tenter cruellement les joueurs... On n'arrête pas le progrès.

Joe Casus et Annabella Belli

présent

Paris

26 mars/4 avril

Eh oui, il est de retour le **3ème Salon National des Jeux de Réflexion,** et toujours à la Porte de Versailles.

Au programme, de très nombreux tournois :

Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire antico-médiéval (26,27), Finale de la Coupe de France Empire (26,27), Rencontre cosmique (26), Croisades (26,27), SuperGang (26,27), RuneQuest (26), Appel de Cthulhu (27), Squad Leader (28,29), Junta (28), Stormbringer (28), Suprématie (29,30), Rêve de Dragon (29), Samouraï (30), Blood Bowl (30,31), Air Force (31,1er), Civilization (31,1er), Paranoïa (31), La Vallée des Rois (1er), Full Metal Planète (1er), Championnat de France de Wargames (2, 3, 4), Armada (2), éliminatoires de la Coupe d'Europe de Figurines (2,3), AD&D (2,3,4).

Le 1er avril, le challenge *Casus Belli* se déroulera l'après-midi sur le scénario FAR 90 paru dans notre numéro 43, en deux manches courtes, aller/retour.

Le 30 mars, remise des prix des concours des créateurs de la ville de Boulogne-Billancourt.

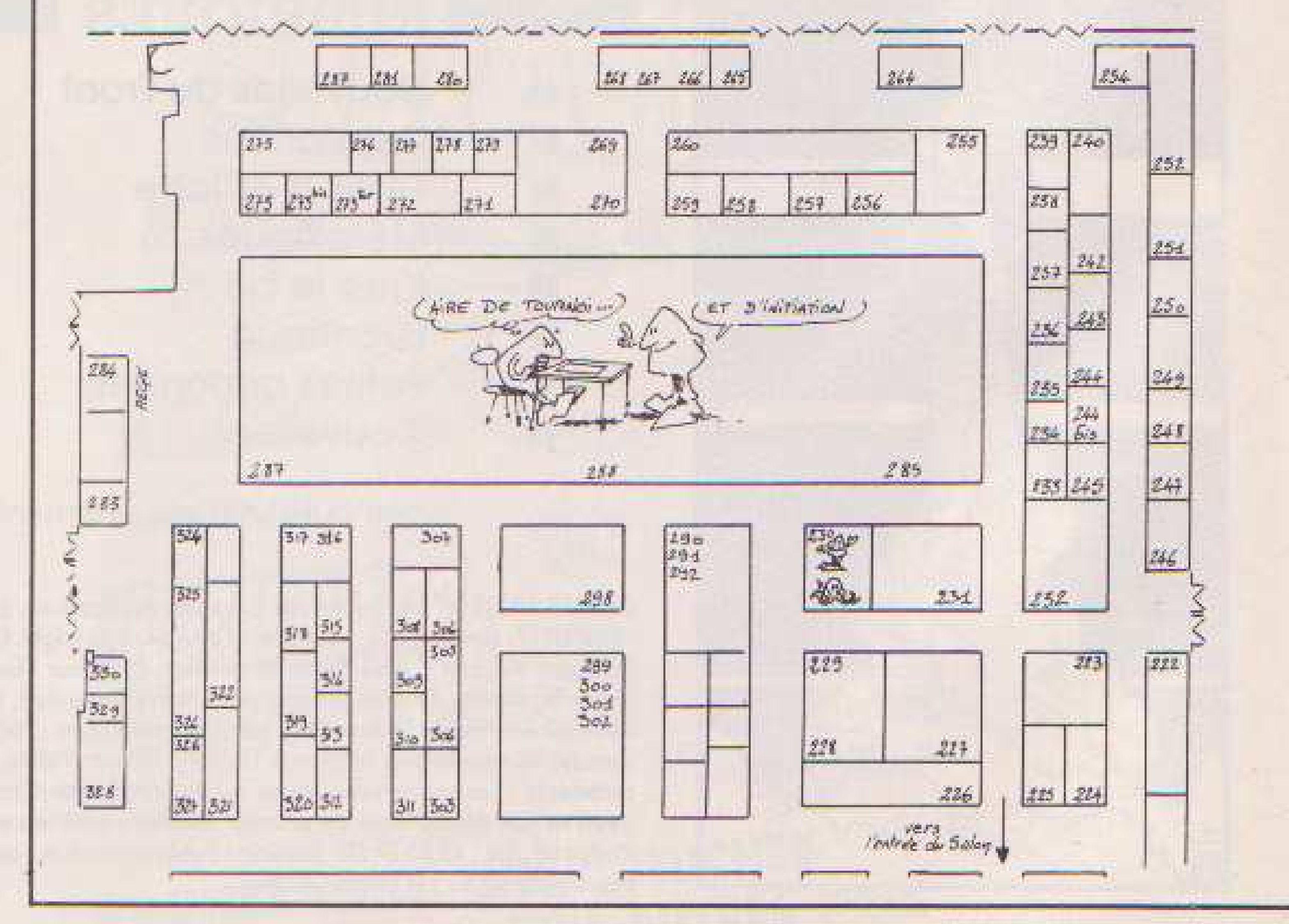
De plus, cette année, les maisons d'éditions organiseront de très nombreuses démonstrations de leurs jeux. Il vous sera aussi possible à tout moment de demander une table pour faire vous-même une démonstration de votre création. Quant à la journée du 4 avril, elle sera « tables libres ».

Tous les jours, les clubs vous surprendront, par exemple *Le Fer de Lance* en animant un Blood Bowl taille réelle le 1er avril.

Des visiteurs de marque seront également présents : Greg Stafford (Chaosium : RuneQuest, Pendragon) invité par Oriflam, Sandy Petersen (Appel de

Pour vous retrouver, vous donner rendez-vous, jouer à Killer ou à cache-cache, voici le plan de la partie jeu du Salon (les numéros sont ceux des stands):

266 Boulogne Billancourt, Centre Culturel.
230 Casus Belli. Coucou, nous sommes là.
277 Chroniques D'Outre Monde.
238 Cible Association Auteurs Loisirs.
290 Citadel / Agmat.
237 CJR Compagnie des Jeux de Rôles
256 bis Confédération des Loisirs de l'Esprit
276 Dragon Râdieux
256 Dujardin International
258 Edition Gallimard Jeunesse
262 Fédération Française de Belote
264 Fédération Française de Bridge
255 Fédération Française de Dames
261 Fédération Française de Go
260 Fédération Française de Tarot
285 Fer de Lance
296 France Metallizing
235 Game's
307 Goupil Distribution
231 Grandes Compagnies de l'Est Parisien (Les)
298 Groupement des Clubs Français de Figurines
281 Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation
186 Guilma
300 Historex
228 Histoire et Collections
299 Hussard du Marais (Le)
272 bis Jeu de l'Immortel
291 Jeux Actuels
270 Jeux Descartes
269 Jeux de Guerre Diffusion
239 Jeux et Jouets International
230 Jeux et Stratégie
295 Le Cimier
272 Ludanalyse
234 Ludodélire
297 bis MDM Les Grandes Collections
227 Musée de l'Armée
275 Nécropole de Ghoser (La)
292 Oriflam
273 ter Pass'Temps
265 Pau Albert (Cubano)
259 Puzzles d'Art / M. Wilson
302 Raphaël Pinceaux
294 Remark
271 Rexton S.A.
273 Saitek
273 bis Schmidt France
280 Semaines de l'Hexagone
293 Sigrid Decor
278 Socomer (Graal)
226 Starlux
236 T.S.R/Inc



Cthulhu) invité par Jeux Descartes, François-Marcela Froideval (Monster Manual II, Oriental Adventures) invité par lui-même, et bien sûr les rédacteurs de *Casus Belli* (s'ils ont assez de tickets de métro).
Les deux revues *Jeux & Stratégie* et *Casus Belli* organisent le samedi 2 avril une « bourse aux affaires » (réservée aux particuliers). Amenez jusqu'à 14h45 vos jeux rares, vos revues mythiques, vos objets de collecion divers. La vente qui s'ensuivra, vous permettra de devenir riche comme l'Oncle Picsou.
Enfin, rendez-vous sur notre stand le dimanche 3 avril dans l'après-midi, pour la remise des prix du concours Figurines Casus Belli - Prince August.

Paris

avril
Le grandeur nature **Parisnoïa** est reporté (à cause d'incompatibilité technique avec le Salon). Contactez Macadam Connivence au (1) 42.94.95.70.

avenir

Lille

2 avril
Les Lords de Sherwood organisent un **tournoi de JRTM** au pavillon St Sauveur, à Lille, derrière l'hôtel de ville, de 10h à 20h. Contact : Mr Denimal au (16) 20.84.21.95.

Gradignan

2/6 avril
La Guilde des Mammouths Maudits organise les **Stratèges 88.** Au programme des tournois d'AD&D, Cthulhu, JRTM, SuperGang et le tournoi des Stratèges, qui porte sur Les 3 Mousquetaires, Heraclios et Diplomacy. Il y aura aussi de nombreuses démonstrations de figurines historiques avec *Les Centurions du Sud-Ouest.* Renseignements et inscriptions à la MJC de Gradignan, Stratèges 88, 8 avenue Jean Larieu, 33170 Gradignan. Tél : (16) 56.89.17.12.

Béziers

9 avril
L'association des Stratèges cathares, de la caserne St Jacques, organisent un **tournoi d'AD&D.** Les visiteurs ne sont pas oubliés puisqu'ils pourront aussi s'initier au jeu de rôle et au wargame. Renseignements auprès de Christian Daure, 1 allée J.Garrigues, 34500 Béziers.

Antony

11 avril/21 mai
Aidez *l'Association d'Initiative de Destruction du Spectre* à empêcher des adorateurs de Satan de ramener à la « vie » un vampire. Ce **grandeur nature** est prévu pour ne pas perturber vos horaires de travail ou d'études.
Renseignements et inscriptions auprès de Christian, magasin Mythes et Légendes, 6 rue de la gare, Arcueil. Tél : (1) 46.64.80.99.

France

15 avril
Attention, vous avez jusqu'à ce soir dernière limite pour vous inscrire aux **grandeur nature** organisés par Gauloises Blondes (Allumettes) et réalisés par Paradoxes, dont vous trouverez le bulletin d'inscription au centre de notre journal (sinon il doit en rester dans vos bureaux de tabac). Une condition : être adulte, mais on nous promet que l'on ne vous forcera pas à fumer. Mais vous pouvez gagner un voyage au pays de Mad Max.

La Varenne

15 avril/15 mai
Participez un **tournoi de Blood Bowl** organisé par la boutique *L'Eclectique,* 93 av. du bac, galerie St Hilaire, 94210 La Varenne. Tél : (1) 42.83.52.23.

Wéris (Belgique)

15/17 avril
La Guilde des Fines Lames organise un **grandeur nature celtique,** ouvert aux 14-19 ans. Wéris se situe dans la commune de Durbuy, dans les Ardennes belges. C'est le Karnak belge, avec ses 500 Ha boisés et sa trentaine de menhirs et dolmens. Tout commencera dans le calme village d'Aratorix... Renseignements à la Guilde des Fines Lames, ASBL « la ferme », 1 avenue du parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél : 041/65.69.83 ou 086/47.73.93.

Bouffémont

16/17 avril
Les Forgerons de l'Epée organisent le 16 avril le **4ème championnat de France de Légendes.** Le soir, tournoi de Chill. Le lendemain, initiations et démonstrations sur SuperGang, Tempête sur l'échiquier, Full Metal Planète et Mai 68. Pour tous renseignements, téléphonez au (1) 34.69.85.33 ou au (1) 39.91.21.49 entre 19h et 20h30.

Kernuz

16/17 avril
La Guilde de Bretagne organise un **grandeur nature « années 30 »** au château de Kernuz (sud Finistère). Renseignements et inscriptions auprès de Dominique Franc, Bat. H3, ap. 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

Rennes

17 avril
L'association *Sangdragon* regroupe des passionés de figurines et organise un **concours de figurines fantastiques** co-organisé par la boutique *L'épée d'Elendil* et le club *Les Atemporels* (qui assurera des démos de jeux de plateau et une murder party). Le lieu : Domloup, à 10 km de Rennes. Renseignements auprès de Mr. Chauvel au (16).99.63.12.34.

Morlaix

23/24 avril
La Guilde des Egorgeurs de Trolls organise le **2ème tournoi de jeux de rôle de l'Ouest.** Au menu : JRTM, Cthulhu, AD&D, Maléfices, plus un concours de figurines. Retrouvez donc la Guilde de Bretagne, dans une abbaye du XVIème siècle. Renseignements : Emmanuel Prignon, 7 rue des Glycines, 29210 Morlaix. Tél : (16) 98.88.46.44.

Bretteville sur Odon

23/24 avril
Rendez-vous à l'ouest de Caen et participez aux **tournois de peinture de figurines, d'Appel de Cthulhu et d'AD&D** organisés par *Le Temple du Rêve.* Inscriptions au *Pion Magique,* 151 rue St Pierre, 14000 Caen. Renseignements auprès de Michel Coulon au (16) 31.74.01.34 après 18h. Lieu du tournoi : centre socio culturel de Bretteville sur Odon.

Laval

23/24 avril
Rectificatif. Le **week-end jeu :** SuperGang, Blood Bowl, grandeur nature « années 20 » est reporté au 23 et 24 avril. Renseignements et inscriptions au magasin *Le Bilboquet,* 17 bis rue rennaise, 53000 Laval. Tél : 43.53.06.01.

Chambéry

24 avril/8 mai
Laissez vous embarquer dans 15 jours de **killer « guerre des gangs »,** organisé par *la Guilde des Aventuriers,* UFCV, 54 faubourg Reclus, 73000 Chambéry. Tél : (16) 79.70.09.27.

Lille

30 avril
La Guilde des Stratèges et *l'Ictus Amok* organisent « Sang et tripes au pays noir », un **tournoi AD&D** de niveau 5-6. Pour tout renseignement, contacter Philippe Caillarec, 21 bis rue Solférino, 59800 Lille. Tél : (16) 20.30.61.13 (après 19h).

Vaulx en Velin

30 avril/1er mai
L'Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat organise une **convention de jeux de rôle** sur Rêve de Dragon et l'Appel de Cthulhu. Renseignements auprès d'Yves Mathonnière ou Denis Chabrier au (16) 72.04.71.91.

Paris Gare de l'Est

7 mai
La SNCF organise un **Pullman Express Murder.** En clair, cela veut dire un départ en début de soirée Gare de l'Est dans un train Pullman spécial ; une murder party agrémentée d'un dîner ; une visite des « souterrains » des champagnes Moët à Epernay (hips !) ; et un retour tôt le lendemain matin. Renseignements et réservations à la SNCF, département commercial voyageurs, (1) 42.03.84.33.



St Nazaire

6/8 mai
Les **2ème journées nazairiennes du jeu de rôle** ont lieu dans le cadre de la *Semaine du Polar.* Au programme : une murder party du 6 au 8 mai, des démos de jeux de rôle le 7 mai, et une tentative de record de durée de partie d'AD&D du 6 au... Le tout se déroulera au Centre Culturel et à la bibliothèque de St Nazaire, boulevard Victor Hugo.

Valenciennes

12 mai
Le club *Rôles de Drames* organise un **tournoi multi-jeux médiéval fantastique et science-fiction.** Renseignements au (16) 27.29.08.59 auprès de Hervé.

Sablé-sur-Sarthe

14/15 mai
Anthemis organise avec *les Atemporels* le **premier trophée SuperGang de l'Ouest.** En même temps, vous pourrez aussi participer à des initiations à SuperGang, Blood Bowl, Suprématie, Armada, etc... Pour tous renseignements, écrire à Pascal le Merrer, allée du stade, Auvers-le-Hamon, 72300 Sablé-sur-Sarthe.

Toulouse

14/15 mai
Le Cercle de l'Ultime, le club de jeu de rôle de l'Ecole Nationale d'Aviation Civile organise un **tournoi AD&D,** niveaux 4-5 le samedi, 5-6 le dimanche. ENAC, 7 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse.

Taverny

15/23 mai
Le club des *Joyeux Trollards* de la MLC de Taverny associés au club de St Ouen l'Aumône (après quelques problèmes de calendrier) organisent un **tournoi de Blood Bowl** les 15, 22 et 23 mai, un **tournoi d'AD&D** le 22 mai, et de **Diplomacy** le 23 mai. Rendez-vous de 8h30 à 19h 30 à la MLC de Taverny, square Georges Vallerey, 95150 Taverny. Renseignements auprès de Phi-

lippe au (1) 34.14.55.48. et inscriptions au (1) 39.60.42.49.

Chatenay-Malabry

14/15 mai
La Guilde des Aventuriers organise le grand **tournoi 88 des Aventuriers** à l'Ecole Centrale, sur Rolemaster, L'appel de Cthulhu et AD&D. Renseignements auprès d'Yves Duquesnoy, Résidence des élèves de l'Ecole Centrale, chambre F023, av. Sully Prudhomme, 92295 Chatenay-Malabry Cedex.

Vic-le-Comte

22 mai
Le club *Efotis* organise un jeu de rôle **grandeur nature** d'inspiration tolkiennienne et recherche encore quelques personnages non-joueurs. Ecrivez à Association Efotis, 73 rue St Alyre, 63000 Clermont-Ferrand.

Boulogne

juin
La **1ère convention tactique d'Anti-Mythes** aura lieu courant juin sur Tank Leader. Inscriptions et renseignements à partir du mois de mai auprès de Jean-Baptiste Dreyfus au (1) 47.58.70.23 ou André Rousse-Lacordaire au (1) 42.54.20.22.

Tarascon sur Ariège

10/31 juillet
L'Association Française de Vacances Ludiques organise un camp d'ados dans l'Ariège. A côté des activités traditionelles (randonnées, équitation, canoé), vous jouerez à Cry havoc, Blood Bowl, JRTM, Légendes, Harnmaster, Cthulhu, Stormbringer, etc... Téléphonez au (1) 69.48.33.36 après 19h.

Strasbourg

30/31 juillet
Le *CLAS« A », la compagnie du GRAAL* et la boutique *Philibert* organise un **grandeur nature médiéval-fantastique,** à 30 km de Strasbourg. Inscriptions et renseignements auprès de Philibert, 12 rue de la grange, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.32.65.35.

EVA

Vacances d'été
Evasion Vacances Aventures (E.V.A) organise 3 types de séjours, chacun se déroulant du 7 au 27 juillet, ou du 3 au 23 août, destiné à des jeunes de 14 à 17 ans.
Le premier se passe en Cornouailles (Grande-Bretagne) et propose de l'équitation, des combats médiévaux, des jeux de rôle, du grandeur nature, etc...
Le second vous fera marcher le long du G.R.5, de Thonons à Fay, tout en pratiquant des jeux de rôle aux étapes.
Et enfin le troisième vous fera voyager en train sur toute l'Europe, à la recherche d'un mystérieux malfaiteur, avec une photographie comme seul indice.
Pour tous renseignements (inscriptions, coûts, détails...) contactez E.V.A, 28 boulevard de l'hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Passe

Vitrolles fait fort!

331 joueurs, 54 clubs, venus de 23 départements de France et ,non de Navarre, mais de Monaco, se sont affrontés les 20 et 21 février derniers dans une ambiance excellente. Il fallait le faire! Et comme les organisateurs n'ont eu peur de rien, les 55 équipes étaient réparties de façon à regrouper les joueurs par affinité d'âge, mais sans réunir de participants issus d'un même club. Une mise en place démentielle, que quelques retardataires ont d'ailleurs grippé quelque peu le samedi. Une grande innovation également: le barème du tournoi (qui avait déjà servi lors du dernier tournoi France Sud Open à Toulon) ayant été adapté aux épreuves de semi-réel, celles-ci intervenaient dans le classement au même titre que le jeu sur table. On pouvait ainsi, sous la houlette de l'association *Aria*, jouer dans Vitrolles sur le thème du Prisonnier, ou le dimanche, affronter gobelins, chevaliers et sorcières pour sauver un personnage d'un envoûtement. Ce choix supplémentaire ne déséquilibrait pas l'épreuve, puisque si le gagnant a joué en semi-réel, il faut ensuite aller jusqu'au vingtième pour trouver un autre joueur ayant joué une manche en grandeur nature. Côté animation, plusieurs boutiques et éditeurs agrémentaient le décor de jolies boites, BD, maquettes et autres magazines radieux... Le dimanche, un débat ajoutait un autre ton à la manifestation, tandis que les promeneurs s'interrogeaient sur un groupe d'orcs ayant investit le parc voisin...
Le vainqueur de l'épreuve, Tierry Olive (de Miramas) , s'est envolé le dimanche soir avec deux billets Air Inter en poche.



Au son du tambour, les orcs défient les héros. Une fois la tribu décimée, cette équipe oubliera tout simplement de demander à la sorcière de lever l'envoûtement. Quelle distraction...

D'entrée, BD Bulle, le Dragon Radieux ou l'Archimage attirent les curiosités.

En avant première, les murs modulables en résine de Miniathèque, qui devrait les commercialiser (par séries) d'ici peu. Ils sont aussi au Salon de la Porte de Versailles.

Valable, non? Ayons une pensée pour les trois suivants, seconds ex-aequo, Serge Cirri (Marseille), Bruno Penny (Chamalières) et Jérôme Miquel (Entraigue) qui ont raté de peu le cocotier. Notez que tous les participants ont pu recevoir un lot, ce qui est toujours agréable.
Notre seule critique (sinon vous allez dire que nous sommes achetés)sera peut-être le manque d'initiation. L'équipe d'organisation a d'ailleurs prévu d'aller dans ce sens l'an prochain, et vous pouvez d'ors et déjà vous proposer pour défendre les couleurs de votre jeu préféré, auprès de la MPT.
Nos félicitations pour ce raout géant à toute l'équipe de la MPT de Vitrolles, et au club *Dungeon Sweet Dungeon* (un club aussi vieux que Casus, c'est dire!), au club des *Lanciers*, à *Aria*, et à la municipalité qui a vraiment joué le jeu!

Lyon by Night

C'est une nouvelle équipe, toujours issue des *Paladins des Traboules*, qui perpétue les Nuits du Jeu (tournois et initiations non-stop de l'après-midi du samedi jusqu'à l'aube du dimanche). Celle-ci était sous le signe de Cthulhu, avec entre autres un concours de costumes qui s'est disputé à haut niveau de qualité. La secte de Marcel Pendard (réminiscence des Semaines de l'Hexagone) a joyeusement semé la panique à l'intérieur et la bonne parole dans les rues (« le jeu vous sauvera mes frères! »). Quant au tournoi de SuperGang, il s'est terminé deux heures après la fin théorique de la manifestation. Par chance, aucun vampire ne figurait parmi les participants. La prochaine « Nuit » est prévue du 7 au 8 mai. On se renseigne à la boutique *A vous de Jouer*, au 78 60 88 49, ou aux *Paladins des Traboules*, 14 rue Palais Grillet (69001 Lyon), 3e étage, Vendredi 20h et plus, Samedi 14h et plus, dimanche 14h-20h.

My name is Nancy

Pour sa deuxième convention, la *Cour des Miracles* reste fidèle à James Bond. Cette fois les participants au tournoi affrontaient une sombre histoire de machination ourdie par d'anciens nazis, le tout agrémenté de force rebondissements et balles perdues (message perso aux organisateurs: prévenez-nous plus tôt, bon sang!). Si vous désirez des informations sur leurs prochaines activités, contactez le magasin Excalibur de Nancy, au 83 40 07.

Big Band

Les *Surdoués de la Pleine Lune*, à Noisy le sec, se sont interprétés une quête pour 30 joueurs de AD&D, en 10e niveau mineur, dans le respect le plus strict des règles du jeu. Ce n'était pas le moment de les déranger! Les chefs d'orchestre étaient C. Barrez, P. Boutboul et V. Vandelli. Si vous désirez plus de détails, vous pouvez contacter Vincent au 42 87 95 32.

Nantes: l'orchestration d'un classique.

La « Manu » est tellement devenue un classique que les amis de *Stratèges et Maléfices* leur annoncent parfois: *« nous organisons une Manu...euh...une manif! ».* Toute curio-

Dessinateur dans Chimères, Philippe Plual est surtout le sorcier du déguisement, de l'ornement et de l'objet bizarre...



sité en éveil grâce à l'affichage, au concours des médias, ce sont chaque fois mille à deux mille visiteurs que draine cette manifestation pendant le week-end. Le crédo de la Manu, c'est l'agrément du néophyte. Du fait d'un passé riche en « grandeur nature » dans l'association, tous les animateurs rivalisent de classe dans leurs atours médiévaux, post-apo ou seconde guerre. Tout autour de la salle (d'anciens et hauts ateliers rénovés), des « zones d'initiation » (jeu sur plateau, jeu de rôle, wargames, jeux avec figurines) tendent les bras au chaland. Des panneaux explicitent les jeux, dont certaines boites habilement « éclatées » dévoilent leur contenu. Aux tables, des joueurs du club, déjà installés, vous invitent à « faire le quatrième ». Et si vous êtes à deux ou trois, l'un d'eux restera et les autres vous laisseront à votre découverte. Un savoir faire qui attire chaque année plus d'amateurs dans la grande famille des joueurs, et dans les rangs du club. Les tournois ne sont pas oubliés, plutôt tournés vers de petites compétitions sur des jeux de plateau (Blood Bowl, Supergang, etc..).



Pour une manif ou les tournois restent secondaires, le trésor reste fort appétissant.



Patrick Durand-Peyrolles sort une carte d'Empire & Dynastie:« Vous êtes ici... ».

En y allant l'an prochain, une seule recommandation: ne leur laissez vous offrir aucun petit cadeau, surtout emballé et mystérieux. Nantes serait l'épicentre d'une mode consistant à offrir des collections de cadeaux ringards! Pire que la pire des malédictions!

Annecy dans le décor

Quelques visiteurs n'ont pas eu le cran de se glisser entre les dents du démon obscur qui constituait la porte d'entrée du 2e Forum des jeux de rôle, organisé par la MJC de Teppes dans les salles du centre Bonlieu. De l'autre côté, c'est dans un vrai décor de train fantôme, aux éclairages étranges et réalisé par les élèves d'une école d'art, que s'agitaient les concurrents du tournoi et les tables d'initiation. On a pu y voir Patrick Durand-Peyrolles faire jouer *Empire & Dynastie*, Croc tester *Animonde* sur Rosenthal et Guiserix , que l'on retrouvait ensuite testant le scénario *Star Wars* de ce numéro. Gildas Sagot commentait son article du *Monde de l'éducation* pour François Nédélec, auteur du scénario du tournoi, avant d'aller ensemble animer un débat très intéressant en compagnie d'un psy, face à une centaine de spectateurs visiblement très au fait de l'évolution du jeu. Notons au passage l'intervention du psy, qui fit bien la différence entre le jeu de rôle purement ludique, destiné à la distraction entre amis, et le jeu de rôle thérapeutique; la thérapie supposant qu'il existe un « patient », conscient de « souffrir », désirant « guérir » et payant un praticien dans ce but. Le sujet étant par ailleurs « jeu de rôle et éducation », a jailli ce cri du coeur: *« tant mieux si en jouant on peut apprendre quelque chose, mais par pitié, ne mettez pas les jeux de rôle à l'école! »*. Un seul regret, occupé à une partie, je n'ai pas pu photographier le gagnant du concours de figurines organisé par *Neurone* (un dragon, en haut d'une montagne, attaqué par un aigle géant) proprement fascinant. Souhaitons longue vie à ce Forum, dont le nombre de participants est d'ailleurs passé d'une soixantaine l'an dernier à plus de cent vingt cette fois. Un gage de vitalité!

Feathalion

Les trois coups étaient mortels! Pourtant , le club de Maison Lafitte a vécu sa première murder party théâtrale sans mort... La trame reposait sur une troupe théâtrale vouée à la Résistance, simulant au cours d'une répétition le décès réel d'un acteur étant en fait un agent de Londres ,afin de lui permettre de rejoindre le Royaume d'Albion. Vous me suivez?
Bref, un huis clos sartrien (le théâtre était fermé!) dont Shakespeare lui-même n'aurait pu démêler l'intrigue, noyée dans les vols, complots, chantages, comme ce concierge tentant d'empoisonner un général nazi tout en lui dénonçant, par jalousie, l'éclairagiste. A la fin, seul le commissaire ne comprit pas qu'il n'y avait pas eu de cadavre. Et cessez de me suivre...



Les membres de l'Axe mènent enquête.

TRAVAILLER C'EST BIEN

- Jouer c'est mieux.
- Savoir à quel jeu jouer c'est encore mieux.
- Trouver "le jeu" qu'on voulait c'est bien mieux.
- Trouver un nouveau jeu dont on ignorait l'existence et qui est encore mieux que "le jeu" qu'on voulait, c'est encore bien mieux.
- Trouver n'importe quel bon jeu bien moins cher que n'importe où ailleurs, c'est beaucoup mieux.
- Trouvez tout ce qu'on veut moins cher que partout ailleurs et en plus avoir la possibilité de gagner l'équivalent de 10 000 F. en bons d'achat, c'est quand même encore beaucoup mieux.

Les trois boutiques parisiennes JEUX DESCARTES ont tous les jeux que vous cherchez, tous les jeux géniaux que vous ne cherchez même pas, à des prix si bas que vous en serez tout esbaubis ! Et elles organisent une tombola fabuleuse où, si vous êtes un gros veinard, vous gagnerez 10 000 F. en bons d'achat.

Rendez-vous :

- Boutique JEUX DESCARTES
40 Rue des Ecoles 75005 Paris
Tél. : (1) 43.26.79.83
- Boutique JEUX DESCARTES
15 Rue Montalivet 75008 Paris
Tél. : (1) 42.65.28.53
- Boutique J.G. DIFFUSION
JEUX DESCARTES
6 Rue Meissonier - 75017 Paris
Tél. : (1) 42.27.50.09

à partir du 26 mars à 10 H 02 jusqu'au 31 mai à 18 H 59.

Revenez le plus souvent possible et vous augmenterez vos chances de gagnez 10 000 F. en bons d'achat.

C'est quand même beaucoup mieux, encore bien mieux que de ne pas venir.

signé René DESCARTES. 

Post Scriptum : Tirage le vendredi 3 juin à 18 H 00 à la boutique 6 rue Meissonier 75017 Paris. Résultats affichés dans toutes les boutiques à partir du 10 juin. Les gagnants devront se faire connaître le jeudi 30 juin au plus tard, munis de leur billet.

Règlement déposé chez Maître ROUGER, Huissier de justice à Paris.

GAGNER C'EST MIEUX



Pas vu, pas dis !

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Agmat

● **Les Hordes Sauvages** est un supplément qui propose des règles avancées pour Warhammer Fantasy Battle System.

Albert René

● Une nouvelle **collection de livres-jeu d'aventure.** Celle-ci à un format d'album de BD souple. Même s'il ne s'agit pas d'une BD interactive, l'abondance des illustrations couleurs la rend agréable à lire. Pour le jeu, vous incarnez Goudurix (vous savez, le héros d'*Astérix chez les Normands*). C'est très drôle et sympathique (38 frs).

Aquila

● Cette nouvelle société propose de superbes **décors en plomb modulables** : murs, portes, escalier, mobilier ; pour construire vous-même les pièces de votre donjon. Les blisters existent en deux types de modèle : murs et portes pour 70 frs, éléments de mobilier pour 40 frs.



Armageddon

● En plus de la figurine du joli Kroc le bô que nous prépare cette firme (et qui ne sera disponible que sous des conditions encore mystérieuses et secrètes), vous verrez au Salon du Jeu les premières **figurines pour Baston**. A savoir un rocker, un skin, un iroquois et un baba. Les joueurs de Zone devraient eux aussi apprécier.

Aujourd'hui Communications

● Les nouveaux éditeurs de Chroniques d'Outre Monde prépare la sortie de **Trauma en version livre**. Elle comprendra toutes les règles parues dans Chroniques, plus de nouvelles armes et un scénario.

Croc

● **Animonde**, le jeu de rôle de Romantik Fantasy, est disponible dans vos boutiques (voir la rubrique Têtes d'affiche).

Dragon Radieux

● Après avoir connu de nombreux déboires, le jeu **Empires & Dysnaties** de Patrick Durand-Peyrolles verra enfin le jour pour le Salon des Jeux de Réflexion. La boîte contiendra : un livret de 76 p. sur le monde et les principes de simulation ; un livret de 52 p. « Légendes des Temps Gris » : magie, religion et scénario ; une aide de jeu de 6 p. et bien sûr une carte du monde (60x80 cm).

● **L'Atlas de Trégor** en est du coup un peu repoussé (mi-avril). Il comprendra 108 pages, dont 31 cartes d'état-major, plus des plans de villes et des planches d'armes.

Hexagonal

● **Battletech**, le jeu de combat de robots géants, est traduit en français, disponible dans toutes les bonnes épiceries. On vous en parle dans le prochain numéro. Promis.

● Le module **La Moria**, pour JRTM, est disponible en français.

Jeux Actuels

● Importation de **figurines pour Advanced Squad Leader**. Elles sont vendues par packs correspondant à des scénarios précis, mais sont compatibles avec toute la gamme.

Jeux Descartes

● **Nouvelle édition de Maléfices** qui comprendra des petits personnages en carton et surtout : le tarot en couleur, sur de vraies cartes indépendantes. Quant aux membres du club Pythagore, ils ont dû reçevoir le premier bulletin de leur association.

● Un **errata** est désormais fourni

dans les nouvelles boîtes de Blood Bowl. Les joueurs qui ne le possèdent pas peuvent écrire à Jeux Descartes, 5 rue de la Baume, 75008 Paris pour se le procurer.

● **Zone Mortelle**, la traduction de Death Zone, le supplément de Blood Bowl doit paraître fin avril.

● **Star Wars** est prêt depuis 2 mois, et il ne manque plus pour l'imprimer qu'à mettre en place les photos des films. Seulement, Lucas Film USA veut tout vérifier et revérifier avant de donner son accord. Sortie nationale prévue fin avril.

Jeux Figurines Productions

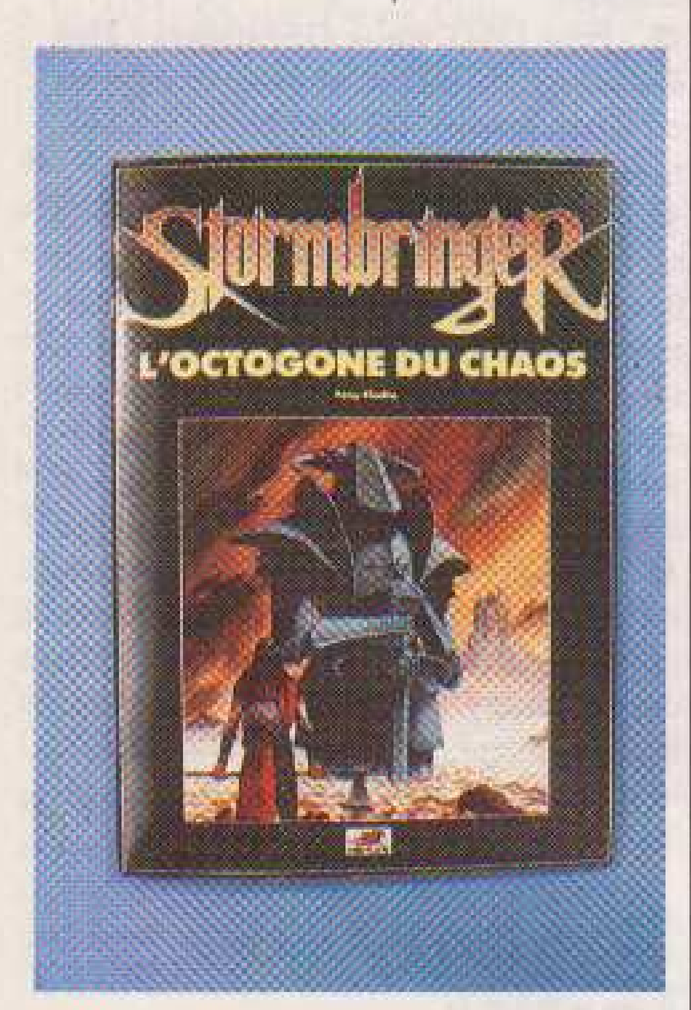
● Cette nouvelle société nous fait part de son existence et de sa fonction : **l'importation et la production des figurines Grenadier** en France. Son adresse : Le village - Eymeux, 26730 Hostun.

Ludodélire

● Encore du retard pour Full Métal Planète. Sortie vers le 20 avril.

Oriflam

● Le supplément **Démons et Magie** pour Stormbringer est disponible dans sa deuxième édition, plus « présentable ». Quant à **l'Octogone du Chaos** (disponible) il s'agit d'un module de 48 pages (79 frs) mais surtout, les joueurs trouveront dans les quatre dernières



pages un système de combat pour armées original concocté pas Eric Simon.

● **Tank Leader** ne sera disponible que vers le 20 avril (voir notre article).

● **Le Maître des Runes** sortira en avril. Il s'agit du premier supplément à RuneQuest et contiendra : un écran plus un livret de 96 pages. A l'intérieur : les règles et les monstres de RuneQuest III qui manquaient dans la boîte de base, un scénario de 16 pages, et la plus grande partie du Monster Colliseum, qui permet de simuler tous les combats d'arène. Signalons que la première édition de RuneQuest en français comporte quelques erreurs et une page y manque. Les compléments sont dans toutes les nouvelles boîtes, mais vous pouvez vous les procurer auprès d'Oriflam (7 rue Villers l'Orme - Mey - 57070 Metz).

● Quant à **Hawkmoon**, parution en mai. Il sera très différent de la version américaine. La science y prend une part importante, des combats aériens sont rajoutés, deux scénarios originaux vous emmèneront au Mont St Michel et dans le massif des Vosges.

Remark

● Cette nouvelle société distribue des **figurines 25 et 15mm** de périodes Antique, Médiévale, Renaissance ou fantastique. Vous pourrez juger vous-mêmes de la qualité des pièces lors du Salon des Jeux en mars. Pour le moment, le prix pratiqué devrait être très modique (4,50 frs pour un piéton 25mm).

Rexton

● Nouvelle édition pour **Mai 68**, un jeu de plateau de Duccio Vitale et François Nedelec pour le 15 avril.

● Fin juin, sortie du 1er tome des **Chevaliers du Dragon Noir : l'exil**. Il s'agit d'une nouvelle série reprenant le système Cry Havoc, et destinée à jouer dans un monde médiéval-fantastique. Trois boîtes indépendantes formeront cette série.

Siroz Productions

● La **deuxième édition de Zone** est parue. Même texte, mais en un seul livret, mise en page plus lisible et agréable.

● **Universom** est une série de modules contenant chacun la description d'un monde et un système de règles simples. Premier volume : Silrine. Rythme de parution bimestriel avec Berlin XVII puis Koros (voir la rubrique Têtes d'affiche).

● *ATTENTION :* Les dernières boîtes livrées de *Croisades* ne contiennent pas les pions stratégiques. Les compléments vont être fournis aux boutiques de toute urgence. En cas de problème, adressez-vous à Rexton, 32 rue Brancion, 75105 Paris.

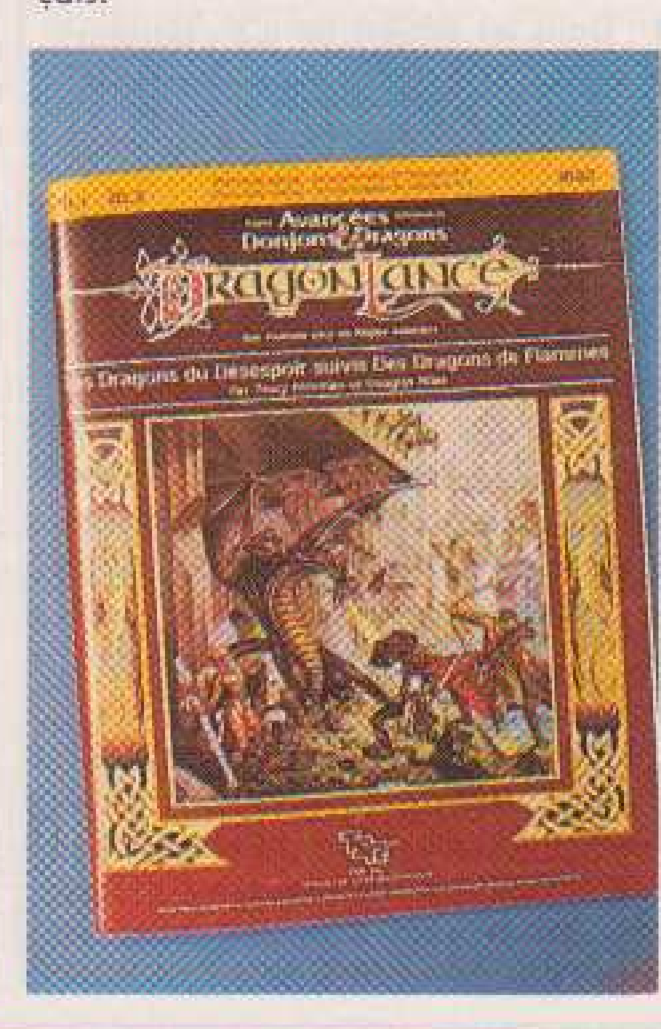
Sombre Cauchemar

● Après une première version gratuite, ce sympathique auteur nous propose cette fois un petit livret de 16 pages avec un système de jeu simple. Le thème : l'horreur rigolote (un peu à la Freddy III). Pour vous le procurer, envoyez 12 Frs (port compris) à Pierre-Nicolas Lapointe, BP3 Geispolsheim-Gare, 67400 Illkirch.

Transecom

● Allo Transecom ! **Sortie prévue du Manuel des Monstres pour le Salon ?** Confirmation ? Oui ! Ok !

● En attendant, vous pouvez vous jeter sur le module **DL1-DL2**, qui commence le cycle de DragonLance en français.



SALUT MAURICE, QUOI DE NEUF ?

LES FIGURINES D'ARMAGEDDON POUR BASTON ARRIVENT !..

DUR, DUR !

STURMFALLTRÄGER

VICIOUS

KILL

RAMBO FOR PRESIDENT

JEUX ACTUELS, B.P. 534 27005 EVREUX

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **Kingmaker**, le jeu d'alliance et de diplomatie sur la Guerre des Deux Roses voit sortir une nouvelle version. La traduction française est disponible avec toutes les boîtes.



● **Thunder at Cassino** est un wargame qui, bien sûr, se déroule en Italie en 1944. Il se joue au niveau tactique sur une carte dont le découpage en zones, et non pas en hexagones, reprend le principe de Raid on St Nazaire.
● **Partisan** est le 4ème module pour Advanced Squad Leader, il a l'air très bien, mais oblige à avoir également Beyond Valor et les plateaux 1 à 4 de Squad Leader.

Chaosium

● **Cthulhu Now**, le supplément pour les années 80 est paru (voir la rubrique Têtes d'affiche).
● On attend toujours **Prince Valiant**. Sans doute de nouvelles informations avec la venue de Greg Stafford au Salon des Jeux de Réflexion.

Counter Attack

● Il s'agit d'une nouvelle **revue de wargames** américaine, presque entièrement composée d'un jeu en encart, avec moults articles sur le même sujet. Dans le premier numéro, le jeu a pour thème la 3ème guerre mondiale en R.F.A : Drive on Frankfurt (superbe). Le deuxième numéro sera consacré à la guerre de Sécession et aux opérations italiennes en Méditerranée pendant la 2ème G.M.

FASA

● Pour Battletech, **House Liao** décrit la troisième des « maisons » qui se partagent l'univers ; **Dropships ans Jumpships** est un catalogue des moyens de voyager dans l'espace.
● Pour Renegade Legion, **Commonwealth Ship Recognition Manual** décrit 20 vaisseaux.

GDW

● **MegaTraveller** est enfin disponible. Il s'agit d'une « remise à niveau » des diverses éditions de Traveller. La boîte comprend trois livrets : joueur, maître et encyclopédie, plus une carte des Spinwards Marches. Les règles correspondent à l'édition Starter de Traveller, plus les suppléments Mercenary, High Guard, Scouts, Merchant Prince, The Spinward Marches, Citizens of the Imperium, Azhanti High Lightning, Striker, Traders and Gunboats, Library Data (A-Z).

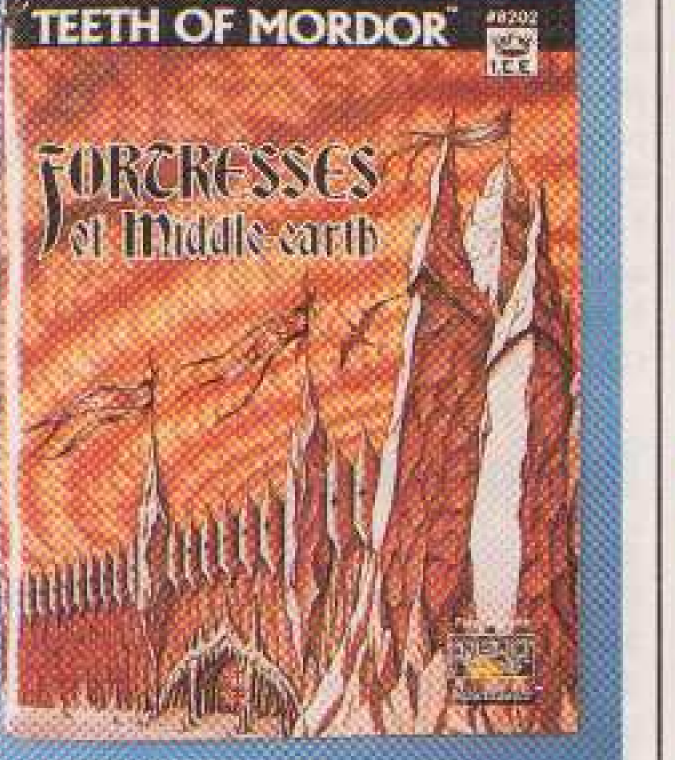


Games Workshop

● **Curse of the Mummy's Tomb** est un jeu de plateau en trois dimensions (mais oui).
● **Chapter Approved** est un supplément pour Warhammer 40,000.
Heroes for DungeonQuest est une extension pour le jeu de plateau du même nom et propose de nouveaux personnages.

ICE

● Après Weathertop, **Teeth of Mordor** est le deuxième « module » qui décrit une des forteresses de la Terre du Milieu.



● Dans les projets de ICE : parution en livrets « hardback » de description de villes entières.

Steve Jackson Games

● Après avoir sorti l'année dernière la gamme Car Wars sous boîte avec le Car Wars Deluxe, SJG récidive avec **Ogre Deluxe** et **Illuminati Deluxe** (voir la rubrique Têtes d'affiche).

Steve Jackson (l'Anglais)

● Grande nouveauté en Angleterre, on peut jouer à des « aventures dont vous êtes le héros » au téléphone. A chacun des choix, on appuie sur un des chiffres du cadran. Il est possible aussi de sauvegarder la partie et de faire progresser son personnage. Petit handicap : presque 4 frs pour 1 mn, soit 3 à 4 fois plus cher que notre minitel national.

TSR

● TSR a publié son nouveau catalogue, qui indique toutes les sorties jusqu'à décembre 88. La ligne directrice semble être : resserrer les gammes, puisque à part quelques exceptions mineures, tout ce qui paraîtra pour AD&D sera du matériel Forgotten Realms ou DragonLance, et pour D&D, du Gazeteeer.
● Commençons par AD&D. Comme nous l'avions écrit, abandon du Fiend Folio, par contre Greyhawk continue sa carrière puisque le prochain « hardback » de la série des règles sera le **World of Greyhawk Adventures**, à paraître en août. Pour les prochains mois : **Sword of the Iron Legion** (I14) est un scénario pour Battlesystem. **Tales of the outer planes** (OP1) est un ensemble de mini-scénarios pour utiliser le Manual of the Planes. **Empires of the sand** (FR3) est une extension pour Forgotten Realms. **The Throne of Bloodstone** (H4) est un module pour les niveaux 18 à 100 (oui vous avez bien lu) qui vous emmènera chez Orcus en personne (une aubaine pour les Gros Bill français puisque, rappelons-le, Orcus rapporte 10 fois plus de pts d'expérience dans le Guide du Maître que dans le Dungeon Master Guide).
● Pour D&D, deux Gazetteers : **The Elves of Alfheim** et **the Dwarves of Rockhome**. De très belles couvertures.
● Pour Marvel Super Heroes, une nouvelle série à propos des Gardiens (les Elders). Le premier (ME1) est **Cosmos cubed**. Mais le gros morceau sera la sortie tout au long de l'année des quatre tomes du **Marvel Universe**. Tous les héros de la Marvel décrits, chaque volume fera 256 pages.
● Top Secret continue sa carrière avec **High Stakes Gamble**, un campagne se déroulant durant le grand prix de Monaco ; et **Agent 13 Sourcebook** qui est un supplément décrivant le monde des espions dans les années 30.

Strategy and Tactics

● Cette revue américaine de wargames propose un grand jeu en encart dans chaque numéro.
N°116 (février) : le jeu s'appelle Manchu et a pour cadre la révolte des Taï-Pings en Chine au 19ème siècle (très beau).
N°117 (mars) : North German Plain est la suite de la célèbre série SPI des « Central Front ».
N°118 (avril) : Iron Cross est un jeu « front de l'Est ».

Victory Games

● La **deuxième édition de Gulf Strike** est déjà sortie aux USA et vole vers nos frontières. Elle tient compte de tous les événements survenus dans le Golfe Persique en 1987.
● **Leather Neck** est une gamette pour Battle Hymn.
● **Lee vs. Grant** est un jeu au niveau opérationnel durant la campagne de Virginie en 1864.
● **Open Fire** n'est pas une gamette pour Ambush mais bel et bien une suite qui vous mettra aux commandes d'un char, au lieu d'une patrouille.

clubs



■ **Corbeil-Essones.** *Les Aventuriers de l'Imaginaire* s'ouvre au monde et propose toutes sortes de jeux de rôle, de plateau et autres wargames aux intrépides qui se rendront à la MJC Fernand Léger, 45 allée Aristide Briand, 91100 Corbeil-Essones. Tél : (1) 64.96.27.69.

■ **Bagnolet.** *L'épée runique* vous propose de découvrir plus de 25 jeux de rôle, tous les samedis, de 14h à 17h30, à la MPT, 36 rue Pierre Curie, 93170 Bagnolet. Contact : Erwan Deverre au (1) 43.63.83.49.

■ **Belgique.** Aïe, gross katastrof diplomatik : l'association *Ludus* dont nous vous avons parlé n'a pas été fondée par un seul club, mais est le rassemblement démocratique et égalitaire de : *Magim* (Bruxelles), *Espace Jeux* (Liège) et *la Guilde des Fines Lames* (Liège et Embourg). Siège social : 1 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique.

■ **Bretteville-sur-Odon.** C'est à 30 km de Caen, que le club *Le Temple du Rêve* se réunit. Séances le samedi, de 14h à 18h, au centre socio-culturel, 14670 Bretteville-sur-Odon.

■ **Bry sur Marne.** *L'épée des brumes* devient une association Loi 1901 et s'agrandit. On y joue à AD&D. Renseignements auprès de Mathieu Ronda au (1) 60.20.47.69.

■ **Buchelay.** Le centre des arts et loisirs vous invite à son club de jeux, tous les vendredis à partir de 20h30. MPT, 14 route de Mantes, 78200 Buchelay. Tél : (1) 30.92.57.74.

■ **Caen.** *Les Messagers d'Elendil* est une association faisant des grandeur nature. Ils projettent déjà une « sortie » à Mantes la Jolie (78) cet automne. Ecrivez aux Messagers d'Elendil, 99b avenue Henri Cheron, 14000 Caen. Tél : (16) 31.74.55.45.

■ **Cannes-Grasse.** Ouverture d'un *club de jeu d'histoire,* qui a pour but de populariser le jeu de guerre sur table avec figurines. Ecrivez à J.R Vinciguerra, Le clos des Oliviers, 27 chemin des Roumeguières, 06130 Grasse. Tél : (16) 93.09.13.59.

■ **Carignan de Bordeaux.** *Les Fiefs de la Licorne Noire* vous invitent à jouer à AD&D, aux Gangs des Tractions Avant et Riddle of the Rings tous les samedis, à l'école des loisirs de Carignan. Tél : (16) 56.20.53.73.

■ **Cergy St Christophe.** L'association *Axmajeux* a son siège social à la maison de quartier de Cergy St Christophe (95) et s'y réunit les vendredis de 20h à 23h, pour pratiquer les jeux de simulation, de réflexion et de stratégie.

■ **La Bardinière.** Le *Dragon Ethylique* est un club de contact entre joueurs. De plus amples renseignements en écrivant à Regis Jaulin, La Bardinière, 85170 Le Poiré.

■ **Lyon.** Le *D.D.T* (Derniers Des Traitres) est un club multi-jeux. On se renseigne au (16) 78.25.07.59.

■ **Marseille.** *La Guerre en Pantoufles* existe toujours pour les amateurs de wargames mammouths ou de grandes tables de figurines. Renseignements à la Guerre en Pantoufle, 63c rue St Cécile, 13005 Marseille. Contact : Mr. Bonelli au (16) 91.60.99.78.

■ **Nantes.** Le club de jeux de rôle et de wargames *Orc n'd Troll* est ouvert le mercredi de 14h à 18h, le vendredi de 19h à 20h30, le samedi de 14h à 18h. Pour tous renseignements, contactez le CLEC du Mont Gaillard, 70 rue du Mont Gaillard, 76620 le Havre. Tél : (16) 35.54.02.00.

■ **Paris.** L'association *Anti-Mythes* envisage la location, à titre permanent et exclusif, d'un appartement de 150 m². Celui-ci serait ouvert 24h sur 24h et 365 jours par an aux cotisants wargamers et figurinistes. Pour le moment, le prix serait de 150 Fr par mois, mais diminuerait s'il y avait plus de membres. Pour tous renseignements, contactez Jean-Baptiste Dreyfus au (1) 47.58.70.23 (de 9h à 23h).

■ **Reims.** *La Taverne du Risque* invite les aventuriers à la MJC des Pépinières, à Reims. Renseignements auprès de Fabrice au (16) 26.36.66.99.

■ **Ste-Foy-les-Lyon.** *L'Anneau du Salut* s'installe à la MJC de Ste-Foy-les-Lyon, 112 avenue du Maréchal Foch, 69110. On y joue à AD&D, Cthulhu, Advanced Marvel Super Heroes, Daredevils, James Bond, etc... Tél : (16) 78.59.66.71.

■ **Vaujours.** Le club *Ephémérie* pratique les jeux de simulation le vendredi à partir de 19h et le samedi après-midi, au 109 rue d'Alsace, 93410 Vaujours.

minitel

CJR

Ce serveur a proclamé les résultats de son sondage sur les meilleurs jeux de rôle 87. Les six premiers : Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, Paranoïa, Maléfices, AD&D.
Profitez de votre connexion pour gagner des boîtes de Stormbringer ou de Battletech, des abonnements à Dragon Radieux ou Aphaïa. *(36-15 ICOR CJR).*

MAXIP

Les concepteurs de Starsaga s'apprêtent à frapper plus fort encore avec *La ruée vers l'or.* En plus des mécanismes du jeu précédent améliorés, on pourra aussi se déplacer dans les villes. *(36-15 MAXIP).*

IMPREVU

C'est un nouveau service minitel destiné à aider les joueurs et à les faire se rencontrer. *(36-15 IMPRE).*

REXTON

Devant la pile de courrier qui s'amoncelle sur son bureau à propos des jeux de la gamme Siège, Duccio Vitale a ouvert un service minitel pour répondre plus efficacement à vos questions. *(36-15 NKTEL REXTON).*

boutiques

AVIGNON

La Vouivre s'étend de Nîmes jusqu'à Avignon, au 82 rue Bonneterie, 84000 Avignon. Pour tous renseignements, téléphonez à Nîmes, au (16) 66.76.20.04.

BASTIA

Ouverture de la boutique *Le point de rencontre*, 3 boulevard Giraud, 20200 Bastia.

BELFORT

Errata : le numéro de la boutique *Fantasmagorie* est le (16) 84.28.55.99.

BRUXELLES

L'Enfer du Jeu ouvre ses portes le 2 avril au 19 rue Ernest Solvay, 1050 Bruxelles.

QUINCY

La librairie L'Autre Dimension s'ouvre au jeu de rôle. Rendez-vous au 27 rue de Brunoy, 91480 Quincy-sur-Sénart. Tél : (1) 69.00.88.48.

METZ

Ouverture d'une deuxième boutique *Excalibur* à Metz, Quartier République. Tél : (16) 87.74.95.58.

MONTAUBAN

Découvrez les nouveaux jeux de rôle, wargames et figurines chez *Le Korrigan*, 11 rue Mary Lafon, 82000 Montauban.

NANTES

Ouverture d'une nouvelle boutique à Nantes : *Brocéliande*, 2 rue Jean-Jacques Rousseau. Tél : (16) 40.48.16.94.

Le Barbare Déchaîné

sub-magazine humeuristique



Un spécialiste nous parle

Février 88, le festival international des jeux de Cannes s'ouvre aux jeux de rôle et avec tout le sérieux auquel on peut s'attendre de la part d'instances aussi éminentes, donne à rédiger à des élèves attachés de presse, une « gazette des jeux » pour expliquer aux néophytes les différentes pratiques ludiques. Nous vous livrons ici l'intégralité de l'article écrit par Mr Philippe Gauchet à la rubrique « Jeux de rôle » :

« Présentation des jeux de rôles : Sachez qu'il existe deux catégories de Jeux de Rôles. Nous commencerons par la plus connue, le Wargame ou jeu de guerre qui consiste à faire évoluer des personnages tels que nains, sorciers, druides, le tout dans l'imagination du joueur. La seconde, est le jeu de plateau : les personnages sont dans un espace bien défini, un château, une ville, ou encore un pays, ce qui peut augmenter les difficultés. Le Jeu de Rôle connaît maintenant un réel engouement de la part du jeune public, qui éprouve certaines sensations de plaisir et de joie lorsqu'ils sont dans l'obligation de créer, au sein d'un groupe de personnes, une réalité imaginaire où chacun doit s'investir pour survivre. Pour les débutants, il existe différentes catégories de jeu : vous pourrez évoluer avec les pharaons de l'Egypte ancienne, les chevaliers de la Table Ronde, ou vous imprégnez de légendes celtes. En ce qui concerne les jeux de plateaux vous trouverez le football américain avec « BLUE BOWL », la ruée vers l'or avec « ARMADA », et bien d'autres aventures encore. »

Réponse du berger à la bergère. Nous avons donc demandé au Barbare de nous rédiger un petit article expliquant les échecs.

« Le jeu d'échec se joue sur un damier, avec des grains de riz que l'on double à chaque case. L'un des joueurs est Russe et l'autre Américain et ils doivent s'apprendre les règles de la stratégie. Mais attention, il ne faut pas oublier que le cheval peut sauter sur la tour et que le fou zigzague (d'où son nom). Le but est de rendre le roi mat, qu'il soit blanc ou noir. Il existe plusieurs genres : le blitz, inventé par Hitler lors de la deuxième guerre mondiale ; et le simultané où l'on joue sur quarante damiers à la fois... »

Scandale dans la presse

« Où sont passés Guiserix et Rosenthal ! », hurle notre pourtant charmante secrétaire de rédaction, essayant de terminer Casus Belli à temps. Et bien le premier écrit « 10 ans qui ont changé le jeu de simulation » pour *Jeux et Stratégie*, alors que le second commet « L'état du jeu de rôle en France » pour *Chroniques d'Outre Monde*. Et pendant ce temps, rien sur ce sujet dans Casus...
Presse toujours : des rumeurs persistantes font état du prochain transfert d'Urk le Ténébreux pour 500.000 brouzoufs. Casus Belli et Dragon Radieux démentent. Quant au Barbare, il continuera ses massacres jusqu'à expiration de son contrat.

A.F.P 25 mars 1988

Pub

Ca y est, le jeu de rôle est enfin reconnu, ou tout au moins le livre-interactif, puisqu'il entre dans le panthéon du plus grand des véhicules médiatiques : la pub pour les lessives. Louons donc Super-Croix de proposer au jeune salopiot qui se tâche de :
a) cacher son tee-shirt dans le placard,
b) le laver avec Super-Croix.
Bon évidemment, dans ces cas là, le monstre semble bien être la maman... Les associations de parents vont encore écrire quelques pétitions contre ces jeux pervers. Que voulez-vous, c'est la vie !

Nos chers confrères

La trêve de Pâques

Après l'avalanche (le terme est de saison) de magazines du début de l'année, vous allez devoir vous mettre à la diète en ce qui concerne vos jeux favoris. Jugez plutôt vous-même : deux magazines seulement, ça ne fait pas lourd (à part votre préféré, celui que vous lisez en ce moment, bien sûr !).
Le mensuel qui démarre, **Graal** (N°4, 25F, 60 pages), vous propose de vous lancer, joueurs de tous horizons et de tous jeux, dans une quête du même nom (quête du Graal pour ceux qui n'auraient pas suivi...). C'est une mini-campagne multi-jeux donc, mais avec un point commun : Chaosium et son système (presque) universel pour AdC, RQ et Stormbringer, le tout étant assorti d'une notion d'univers parallèles ou de plans d'existence, une idée intéressante. Avec ça, mettez-moi un scénario « duo » pour AD&D, Légendes de la Table Ronde ou RQ, les rubriques habituelles de wargames (Moscow 1941, Air Force, toute la gamme Rexton), figurines (Warhammer, La flèche et l'épée) et aides de jeu de SF. Vous avais-je déjà fait remarquer que les illustrations de la rubrique « Echos » sont honteusement pompées sur Gotlib ?
Il est arrivé in-extremis à la rédaction, c'est le **Dragon Radieux** (N°14, 25F, 76 pages). On y trouve un tas de scénarios pour des jeux divers et variés (AD&D, AdC, Les trois mousquetaires, mais aussi et déjà La guerre des étoiles et Légendes de la vallée des rois), toutes les rubriques d'aides de jeu (entre autres, « Visitez Glorantha », et « Découvrez les géographes de Trégor »), pas moins de trois nouvelles et le grimoire d'Imladris. Viennent s'ajouter les informations, dont la plus importante est sans doute que « Empire & Dynastie », le jeu tant attendu de Patrick Durand-Peyroles, va enfin être édité, devinez par qui... par le Dragon Radieux lui-même (si, si !...) qui continue ainsi à diversifier ses activités.

Chez les fanzineux, par contre, ça déménage !... Le peloton, qui aborde la ligne droite de l'arrivée dans un nuage de papier, est composé de (dans le désordre le plus absolu) : le **Bulletin de la Guilde de Bretagne** (N°7, 8F, 20 pages) avec un scénario AD&D et surtout des infos sur les manifs passées et à venir ; **Hydromel** (N°2, 15F, 42 pages), avec scénarios JRTM et Légendes des 1001 nuits et aides de jeu sympa pour James Bond (en moto), RdD (en bateau), Stormbringer (à pied) et SF (en général) ; **Les jardins de Féa** (N°5, gratuit, 16 pages) qui se lance dans l'aventure de la publication régulière d'un monde, en encart détachable de 12 pages supplémentaires, ce sont les « Chroniques de Nyjord », bienvenue à bord ; **Tal-Lirzin** (N°4, 35F suisse pour 10 numéros, 22 pages) nouveau nom du fanzine *Anarchy*, jugé trop agressif, fait feu un peu de tous les côtés à la fois, avec des rubriques jeux de rôle, jeux de rôle grandeur nature, wargames avec et sans figurines, jeux de diplomatie, jeux par correspondance ; **Tiens, il pleut...** (N°2, 70 F pour 12 numéros, 44 pages petit format), petit fanzine qui nous fait un spécial Blood Bowl, y compris une « pré-traduction » de l'extension Death Zone et du supplément « Skaven » de White Dwarf. On garde les nouveaux pour la fin, avec trois entrées dans le « Fan Top » : **Le fil d'Aria** (N°0, gratuit), bulletin de l'association en question, un peu confus comme présentation, à suivre... ; **La Gazette du club Pythagore** (N°1, gratuit, 8 pages) qui se veut l'écho des membres du club du même nom, des fanatiques du jeu de rôle Maléfices ; **Feerik** (N°1, gratuit, 20 pages) publié par une association d'amateurs de J.R.R Tolkien (que sa mémoire soit mille fois vénérée), au sein de la FEE, ou Faculté des Etudes Elfiques... Joli non ? ? ? Je suis sûr que vous retrouverez tous ces gens au salon, d'ici-là, soyez sages. Ciao !

André Foussat

En direct de la rédaction...





REALISEE PAR ARMAGEDDON, CETTE FIGURINE DE KROC LE BÔ N'EST PAS A VENDRE MAIS A GAGNER. PREMIÈRE OCCASION : EN S'ABONNANT A CB SUR LE SALON. (TIRAGE LIMITÉ !)

LA MAQUETTISTE TIENT A SIGNALER QUE, SUITE A UN PROBLEME TECHNIQUE, C'EST UNE VERSION PLEINE DE FÔTES DU SOLO PARANOÏA QUI A DU PASSER ...
ET MAINTENANT LA METEO...

Concours Casus Belli-Prince August "Dessinez votre figurine"

Près de quatre cent concurrents ont renvoyé leurs créations. Même après avoir écarté ceux qui ne correspondaient pas au critère "dessinez votre figurine", ou de talentueux retardataires (il fallait envoyer les dessins au graveur de Prince August en Irlande), le choix fut cruel. Notre première sélection retenait une trentaine de modèles, et il a fallu plusieurs réunions avant d'arriver à la sélection finale. Venez voir les dessins sur nos stands au Salon des Jeux, vous comprendrez nos hésitations.
En fin de compte, le gagnant est Shan'râ le Gladiateur, par Vincent Duclos, de Montbéliar, qui verra sa figurine éditée par Prince August et recevra un original de gravure.
Les cinq suivants (dont la liste sera publiée dans notre prochain numéro) seront avertis individuellement, et recevront des figurines Prince August et des abonnements à Casus Belli.



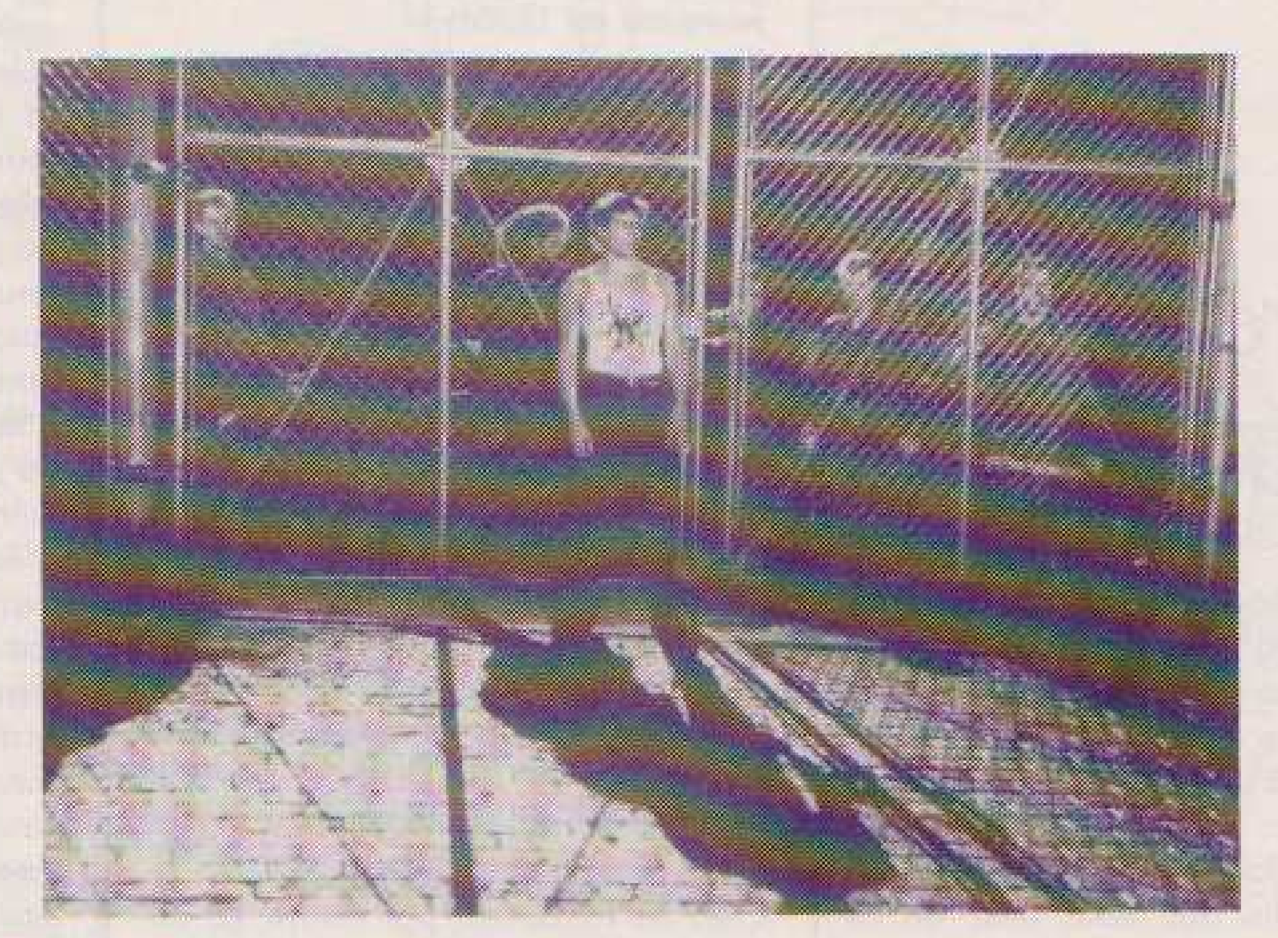
inspi ciné

Wolverine

Alors que le fourbe Rosenthal, profitant de l'éthylisme de la secrétaire de rédaction a gommé ma signature de l'article précédent et qu'il fait semblant d'ignorer que je réalise actuellement « Wolverine et le Casus perdu », je vous livre votre rubrique favorite. Des papiers « spécial violence urbaine » : des gangs de « China-girl » aux extra-terrestres amateurs de rock et de confiserie de « The Hidden ». Un jury choc pour Cognac 88 et une interview de Jean-Michel Dupuis, voilà un super numéro ! Bande de veinards. Tandis que le prochain sera consacré au chant grégorien dans le cinéma et sera illustré par une intervieuw post-mortem de Marguerite Duras (tâche ardue car elle n'est pas morte).

COGNAC 88

Alors qu'après un an de régime acharné je viens d'arriver à perdre les kilos gagnés lors de l'édition 87, le **Festival du Film Policier de Cognac** annonce déjà sa version 88. C'est du 14 au 18 avril que se réuniront les heureux élus du plus gastronomique des Festivals, parmi eux un jury prestigieux placé sous la direction de Gug Hamilton (plusieurs James Bond) avec Mike Connors (Mannix), Michel Constantin, Roland Giraud, Guy Marchand, Roger Vadim et Rosy Varte. Période électorale oblige, l'un des thèmes du Festival sera Polar et Politique... hé, hé. Prometteur pour les joueurs de Djambi.



CHINA-GIRL est un film difficile à présenter car il est le fruit d'un sujet ambitieux : la rencontre entre Shakespeare et West Side Story. Abel Ferrarra nous raconte sa vision de Roméo et Juliette en la transportant dans le chinatown des années 80. Servie par une prise de vue somptueuse et un sens de l'image très rare, l'histoire défend courageusement un parti-pris de naïveté tout à fait respectable mais qui peut décontenancer ceux qui se rappellent de Ferrarra ultra-violent dans « L'ange de vengeance » ou « New-York, deux heures du matin ». Cela dit la qualité du spectacle visuel (égale à « Rusty james » de Coppola) et la beauté des sentiments font de China-girl un film nécessaire.

inspi vidéo

Argh ! Déjà la page est trop petite et j'ai encore des choses à vous dire. Chez CBS-Fox, sort une nouvelle collection intitulée *Sang pour sang horreur* avec des boîtes en forme de cercueil. Délicieux mauvais goût comme j'aime ! Cinq titres dont trois super : **Les griffes de la nuit** de Wes Craven, les premières aventures de mon petit camarade Freddy dit gant de velours (le jeu Nightmare on Elm Street existe), **Inferno** de Dario Argento et **L'emprise** (The entity) de Sydney J. Furie plus un inédit de Wes Craven **Chiller** et le choix plus discutable de **Terreur à l'hôpital central.**
Chez GCR un film d'action hollywoodien à souhait **Les baroudeurs,** Bronson, Curtis et Michèle Mercier (Angélique-miam !) dans la Turquie en guerre civile des années vingt. Chevaux et mitraillettes. Cliticlop et Bang-Bang. **Platoon** d'Oliver Stone, cocktail de boucheries sur fond de guerre du Vietnam, fabuleux. Et **Stand by me** une bouffée d'air frais efficace après le sang et les tripes de cette rubrique. D'après Stephen King et beau à pleurer. J'ai pleuré.

Avoriaz

THE HIDDEN : Hideux E.T

C'est un fait : *Robocop* méritait le prix à Avoriaz, mais il ne faudrait pas que l'erreur historique du jury fasse disparaître les qualités du film de Jack Sholder.
The Hidden c'est d'abord un film d'action carré, musclé, où ça bastonne au magnum et au douze à pompe. C'est l'exemple même de l'efficacité de la série B lorsqu'elle est totalement maîtrisée. Humour, cascade et bastos en tout genre tapent juste et pas un effet n'est manqué, ni monté avec à peu près.
The Hidden est un film qui arrache le spectateur du fauteuil, le balance de plein fouet dans l'histoire, le conduit sans une hésitation tout le long du déroulement en le faisant rebondir contre toutes les aspérités d'un scénario en béton.
Mais ce film a aussi une âme, une volonté de faire passer un étrange message d'oecuménisme spatial. Les extra-terrestres ne sont pas des ennemis, ni des amis, pire que tout, ils ne sont différents que dans la forme. L'interprétation de Kyle Mac Ahan dans son rôle d'extra-terrestre bon et consciencieux est étonnante de richesse et de saveur, et permet d'accepter un final tout de sucrerie émotionelle parce qu'il est l'aboutissement logique d'un script rigoureux.
Formidable réussite du savoir-filmer américain, *The Hidden* n'a pas la vision prophétique de *Robocop* mais il tient scrupuleusement toutes les promesses d'un genre où les Américains sont les maîtres.

La 7ème Dimension

interview de Jean-Michel Dupuis



Photo Catherine Noémi

La 7ème Dimension est un évènement à tout point de vue. En effet il s'agit d'un film fantastique français qui n'est ni grotesque (Terminus) ni pontifiant (Le passage). Imparfait dans sa forme mais intéressant dans sa démarche (ce film est réalisé par 7 jeunes réalisateurs issus du court métrage), la 7ème Dimension est un film sympathique parfois très réussi (les sketchs des duellistes et des papillons). Vedette des sept saynètes, Jean-Michel Dupuis (« Conversation après un enterrement », « Baiser de la femme-araignée », théâtre) a gentiment répondu à nos questions.

« La 7ème Dimension c'est une histoire d'amitié d'abord et de confiance artistique. Mais c'est aussi une question de budget, avec plus d'argent ils ne m'auraient jamais engagé. Ils auraient préféré une vedette, un nom pour garantir le succès du film. Ils ont eu le »luxe« de procéder à une analyse artistique parce qu'ils avaient peu de moyens. Alors ils m'ont choisi parce qu'ils pensaient que j'en étais capable. Mon choix à moi s'explique parce que l'initiative était sympathique et respectable et de plus artistiquement très prometteuse. Et enfin, j'ai été séduit par l'histoire qui me semblait riche et qui a d'ailleurs donné un résultat intéressant, en particulier les parties réalisées par les auteurs des histoires. Je pense qu'un réalisateur doit être hanté par l'histoire qu'il filme, un vrai grand écrit toujours ses propres films et artistiquement on sent la différence en tant qu'acteur ou en tant que spectateur.
Je ne connaissais pas ou presque le cinéma fantastique, mais pour moi la 7ème Dimension touche plus au cinéma onirique qu'au genre fantastique au sens anglo-saxon. En fait c'est un film dans la tradition du fantastique français, c'est-à-dire des moyens simples pour évoquer des intuitions poétiques ou le monde du rêve. La poésie est sans aucun doute la base culturelle la plus authentique pour le fantastique. La 7ème Dimension est un film fantastique français parce que chaque histoire va trouver son thème dans l'homme. C'est là que se trouve les vrais thèmes fantastiques.
Pour moi le film s'inscrit dans la tradition des films comme »La beauté du diable« ou »Les yeux sans visage«. C'est un film onirique et poétique où l'on a en plus joué la carte de l'évasion en faisant le choix risqué du film d'époque. De plus c'est un film pauvre, donc un film d'acteur et... tant mieux pour moi. Mon seul souhait c'est que le film ait trouvé une efficacité à la française reposant sur les sujets et les acteurs ».

inspi BD



Alors, là, heu... c'est l'histoire d'un mec... qui a la bouche ouverte... et par sa bouche (ouverte, je vous le rappelle) sortent des bulles, de savon par exemple. On dit qu'il bée des bulles... (*NDLR :* Excusez-le, il a le teint pâle et la mine tristounette, il a l'air bien fatigué, le pôvre).
He oui, peuchère, que je suis fatigué, con... tinua le rédacteur, car c'était vrai ! Il y des mois, on n'a rien a se mettre sous les yeux comme BD, et puis d'autres où on ne sait plus où donner de la lunette, tellement c'est l'inflation. Tiens, ce coup-ci par exemple, il y en a trop, c'est pas que je me plaigne, j'aime ça, mais je peux tout juste en dire quelques mots de chaque, sinon, je déborde. Et alors là !...

« Ce qui précède, et ce qui suit ne sont que les retranscriptions approximatives des notes et enregistrements découverts en Mars 2688 à bord du vaisseau d'exploration le Dea Diphas, considéré comme définitivement égaré dans la galaxie depuis tout juste 7 siècles standard »

Notes relatives aux productions terrestres de figuration narrative, classées par éditeur (une fois n'est pas coutume) :

Casterman

● **120, Rue de la gare**, de Tardi, d'après Léo Mallet. Surtout, ne présenter ni l'un (*Adèle Blanc-Sec, Brindavoine...*), ni l'autre (Nestor Burma, le prince du polar de grande classe, série noire et tout ça), ils risqueraient de se vexer... A force, il était (presque) fatal que Tardi nous fasse le coup du roman policier. Lyon et Paris, 1940 comme si vous y étiez. Epais, se déguste à petite dose si on veut tout bien comprendre.

Dargaud

● **La véritable histoire de Leo Roa**, de Gimenez. Histoire à tiroirs d'un pirate du XXIVème siècle : un zeste de robots, un soupçon de sexe et des véhicules spatiaux comme il aurait pu en exister à l'époque. Intéressant.

● **Les enquêtes d'Edmund Bell II**, *La nuit de l'araignée*, de Stoquart & Follet, d'après John Flanders. Enquête policière et exorcisme, au début du XXème siècle, sorcellerie et hypnose, les deux mamelles du genre, et même le Diable qui est au rendez-vous. A croquer.

● **Harry Dickson I**, *La bande de l'araignée*, et **Harry dickson II**, *Les spectres bourreaux*, de Zanon & Vanderhaegue, d'après Jean Ray. Oui, ce Jean Ray-là, qui a commis aussi bien du fantastique que du polar. Ambiance début du siècle dans une BD au style de l'époque, et des dialogues à faire hurler (au second degré au moins) de rire, grande aventure du côté de Baker street (lui aussi).

● **La marque de la sorcière III**, *Le roi des coqs*, de Harriet & Redondo. Où il est expliqué comment survivre au Moyen-Age, quand on est pauvre, ou quand des plus fortunés que vous déclarent que vous n'êtes qu'une sale sorcière, nuisible et répugnante.

Dupuis

● **Kogaratsu III**, *Le printemps écartelé*, de Michetz & Bosse (après *Le trésor des etas* et *Le mon au lotus de sang*). Trois volumes superbes, détaillés et plein de termes d'origine sur la civilisation japonaise médiévale, seppuku compris.

● **Cristal IV**, *Sortilèges à Bahia* et **Cristal V**, *Le cobaye*, de Marcello & Moric. De la SF bon enfant, au XXème siècle, un extra-terrestre aux prises avec des charlatans et des scientifiques (serait-ce la même chose ? ? ?).

Glénat

● **De silence et de sang III**, *10 années de folie*, de Corteggiani & Males (série commencée avec *Mulberry street* et *La nuit du tueur de loups*). Dans le style Cotton Club, années folles et prohibition réunies, une mine d'idées pour cette époque trop peu souvent exploitée.

● **Spiderman**, *La fureur à 1 000 têtes*, de Wrightson & Putney, dans la série « Comics USA ». Le super-héros classique, dans la force de l'âge, au sommet de sa gloire, par un maître du genre. Sus aux super-vilains, le sport, y a que ça de vrai !

Humanoïdes Associés

● **L'Incal V**, *La cinquième essence, 1re partie*, de Moebius & Jodorovsky. Celui-là, on l'attendait depuis longtemps et il n'a pas déçu le bougre, mais il réussit à nous laisser encore en suspend, au secours !

● **Kraken II**, *La patrouille de l'horreur*, de Bernet & Ségura. En couleur et pas vraiment une suite, mais ambiance Cthulhu garantie, promis-juré.

● **Le triomphe d'Arn**, de Gal, Dionnet & Picaret (suite de *La vengeance d'Arn*, voir aussi de la même veine *Les armées du conquérant*). Héroïque-fantastique à vous en couper le souffle, en noir en blanc, le grand prix de la rubrique « inspi BD » lui est décerné à l'unanimité, bravo !

Vent d'Ouest

● **Vixit, Tueur de ville**, de Kisler & Ralph. Une histoire dont je ne sais pas encore si elle se passe en plein XXème, quelque part en Afrique ou en Australie, ou simplement en Europe, après le cataclysme atomique dont tout le monde parle encore... De la fureur, du sang (beaucoup), un chouïa de science quelque peu détournée, un rien de paranormal, ne secouez pas trop et servez très chaud, une idée originale et du suspense jusqu'au bout.

Zenda

● **Les gardiens III**, *Rorschach*, de Moore & Gibbons. Ou encore « grandeur et décadence de la fonction de justicier masqué dans la société de la fin du XXème siècle ». Pauvre super-héros, c'est pas une vie que celle que tu dois mener aujourd'hui, rejeté, bafoué par ceux qui autrefois t'adoraient... Si vous n'avez pas lu les précédents et celui-là avec, je vous hais !

● **Prince Vaillant**, *Au temps du roi Arthur*, de Harold R. Foster, traduit par Doug Headline. Planches parues de juin 1951 à mai 1953. Une rétrospective de la BD de ces années-là, un must pour les fanatiques du genre, en plein (élémentaire mon cher, élémentaire...) dans le cycle arthurien. Très bien documenté.

Pour terminer, on peut signaler que le journal **VECU N°31**, propose à ses lecteurs un « jeu de rôle »... Pauvre lecteur, et pauvre de nous, et surtout pauvre jeu de rôle ! ! ! Encore une fois, il est ramené à la simple définition du jeu d'aventure, une fois de plus, la confusion est entretenue avec un jeu du type « dont vous z-êtes le z-héros ». Il est à regretter que, l'occasion étant donnée d'avoir une chronique dans une publication à large distribution, son auteur, Alexis Lang, n'en ait pas profité pour mettre en avant ce qu'est réellement le Jeu de Rôle, sans patauger dans cet éternel amalgame des genres... Et ce n'est sûrement pas avec des phrases comme « le jeu à plusieurs est incomparablement plus riche » qu'on peut espérer y arriver.

André Foussat

Fac-similé d'une lettre de notre rédacteur adressée au journal :

*« Cher Joe,
...auré-tu la jentillaisse de me renvoyé les 42 page de la banc déssiné, scénario et dessaims de moi-même, que je t'est envoyé pour fer paraittre dans ton journal ? J'espaire que tu les a pas paumée, c'été l'originale... »*

On comprend donc maintenant pourquoi aucune BD de notre rédacteur n'a encore été publiée, mais c'est peut-être mieux comme ça, non ?

LE NOUVEL ORIFLAM

Jeudi 27 Juin 1944 *7, rue villers l'orme MEY 57070 METZ* 25cts

ILS ARRIVENT !

De notre correspondant Georges Desfosses accompagnant la section du Lieutenant Holdfast

A l'heure où vous lisez ces quelques lignes, de farouches combats opposent toujours les troupes de la libération aux dernières poches de résistance allemandes. Après une progression rapide de trois jours, la section du Lt Holdfast a été sérieusement accroché par un Kampfgruppe retranché à l'intérieur du village de Brie La Molle.

Le premier effet de surprise passé, nos vaillants soldats, grâce à la présence d'esprit du lieutenant, sont parvenus à se réorganiser avec des pertes minimes.

Après un briefing, comme disent nos alliés, l'attaque du village est prévu pour le lendemain matin. En effet, aux premières heures de l'aube, un pilonnage d'artillerie devait nettoyer une partie de Brie la Molle et amoindrir la résistance allemande. C'est avec une précision diabolique que les premiers obus se sont abattus sur les retranchements ennemis.

Pendant plusieurs minutes, j'ai eu le sentiment de me trouver aux portes de l'enfer et je n'ai pu m'empêcher d'évoquer en ce terrible instant les mots impérrissable de Dante : "Mortel, en franchissant ces portes, renonce à tout espoir".

Le silence effroyable qui suivit ce déchaînement de feu et d'acier n'en fut que plus imposant encore.

C'est alors que dans un seul élan, les troupes d'infanterie partirent à l'assaut des ruines de Brie La Molle que l'on distinguait à peine au travers des nuages de poussières.

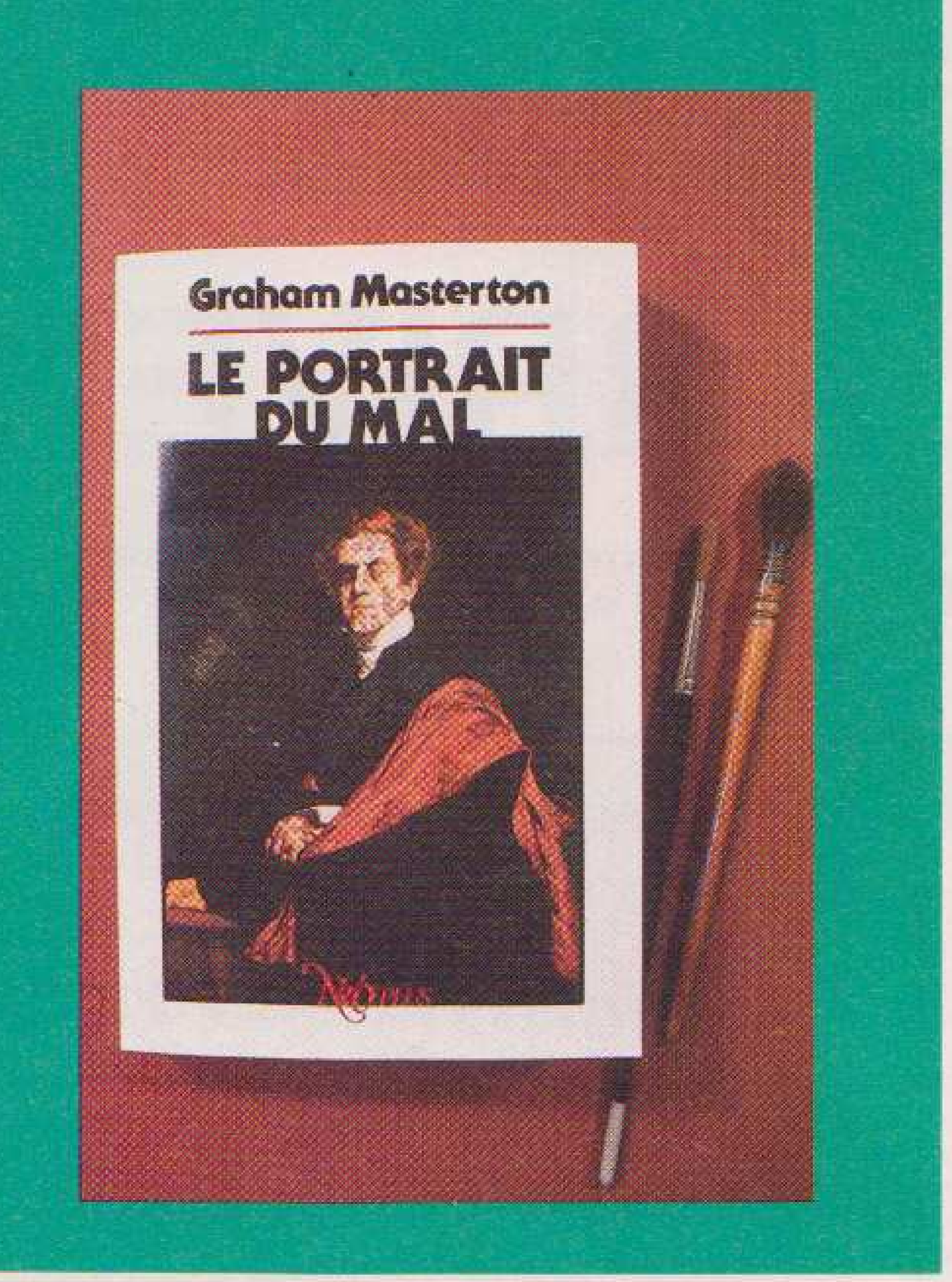
Soudain je vis le Lt Holdfast se mordre les lèvres et lâcher une exclamation dont la signification s'approche du fameux mot de notre général Cambronne.

Emergeant des décombres, tel d'immondes monstres d'acier, deux TIGERS fonçaient à grande vitesse sur nos troupes désemparées. Cette machine inhumaine possède une telle cuirasse, que les obus eux-mêmes rebondissent sur elle en n'occasionnant que d'infimes dégâts.

Hurlant ses ordres dans la radio, le Lt Holdfast n'avait que quelques secondes pour faire face à ce terrifiant danger. L'infanterie battait en retraite, laissant la place aux troupes blindées. Seul un tir arrière pouvait avoir raison de ces montres, et la partie promettait d'être rude.



Symbole de l'esprit allié : ce chef de char français, vêtu d'un uniforme anglais, dirige un Stuart américain.



L'éditeur du bimestre

Un éditeur comme vedette de ce numéro ? Eh oui, et à juste titre. NéO, dont la politique éditoriale a toujours privilégié fantastique et fantasy, est en effet la maison d'édition intéressant le plus directement les amateurs de jeux de rôle. Profitons de son dixième anniversaire pour mettre à l'honneur trois de ses collections.

Néo Plus propose son quatorzième titre : **Le portrait du mal,** de Graham Masterton. Agé d'une quarantaine d'années, Masterton en est à son neuvième roman traduit dans notre beau pays. Auteur inégal, parfois quelque peu paresseux ou en panne d'inspiration *(Le faiseur d'épouvantes, La maison de chair* et *La vengeance du Manitou,* publiés en Fantastique/SF/Aventures, possèdent exactement la même structure de base), Masterton est parfois capable d'atteindre des sommets dans l'effroi pour peu qu'il s'en donne la peine. C'est le cas pour *Le portrait du mal,* où l'histoire archi-connue du Portrait de Dorian Gray prend peu à peu une dimension à laquelle Oscar Wilde n'avait peut- être pas songé... Il y a dans ces 300 pages non seulement la volonté de réaliser une variation sur un thème donné tout en le renouvelant, mais aussi un traitement résolument moderne et d'une efficacité parfaitement rendue par la traduction de François Truchaud... également traducteur de R.E. Howard. *(NéO Plus, 120 F.)*

Fantastique/SF/Aventures, vient de dépasser son 200ème titre. (Je vous parlerai plus loin des *Proies de l'ombre* de Charles L. Grant.) **La maison au bord du monde,** de William H. Hodgson, est l'un de ces chefs-d'oeuvre crépusculaires jadis révélés par la collection *Aventures Fantastiques* [1] des éditions Opta. Un roman splendide, à mon sens précurseur de Lovecraft et des visions grandioses de Stapledon. Il a certes un peu vieilli depuis 1908, mais cela ne fait qu'ajouter à son charme sans entamer sa force d'évocation, et certaines scènes vont sûrement ravir les fans de L'appel de Cthulhu. Ceux d'AD&D le seront par les rééditions du **Pacte Noir** et de **L'homme Noir,** deux des meilleurs recueils de Robert Howard parus dans cette collection. Je ne vous en dis pas plus. Priorité aux inédits ! *(Chaque volume, 49 F, sauf Le Pacte Noir : 80 F.)*

Tarzan dans la Préhistoire est le huitième volume de *l'Intégrale* des aventures du célèbre homme-singe. Je rappelle qu'il s'agit de la première traduction complète des aventures de ce héros légendaire et que les couvertures sont signées Nicollet. *(79 F chaque volume.)*

Hors collection sera paru quand vous lirez ces lignes **H.P. Lovecraft, le roman de sa vie,** une biographie du Maître signée L. Sprague de Camp, sous forme d'un gros volume (500 pages, soient 1.500.000 signes) relié dont la traduction, l'index, la bibliographie et les notes sont l'oeuvre de Richard D. Nolane, tandis que la préface est celle de François Truchaud. Salivez, salivez, mais sortez votre portefeuille : le prix de l'ouvrage en question est proportionnel à son intérêt et à sa beauté. (250 F.)

Les favoris

Restons encore un peu avec NéO (Non ! ils ne m'ont pas payé !) pour parler des **Proies de l'ombre,** un recueil de onze nouvelles de Charles L. Grant. De la même génération que Masterton, cet auteur pratiquement inconnu en France publie également chez J'Ai Lu **La force hideuse,** un roman d'horreur franchement insécurisant construit autour d'un psycho-killer franchement abominable. Mais s'agit-il vraiment d'un psycho-killer ? Un livre bien fichu, du travail de professionnel, mais on me permettra de préférer *Les proies de l'ombre,* qui donne une idée bien plus nette du talent de Grant. Toutes les nouvelles valent en effet le détour, de l'atroce *Creuse* au curieux *Le chant d'une aiguille,* mais ma préférence va à *Andrew Patterson* dont la chute, croyez-moi, a de quoi vous scier ! *(Les proies de l'ombre : Néo « Fantastique/SF/Aventures », 49 F. La force hideuse : J'Ai Lu « Epouvante », 24 F.)*

Elric des dragons constitue la première aventure d'Elric de Melniboné selon la chronologie interne du cycle ; ce roman a pourtant été écrit après l'essentiel des nouvelles composant les volumes 3 à 6 de la série. Ceci étant dit, *Elric des dragons* ne possède aucun des défauts dont souffrent habituellement les « jeunesses » de héros devenus célèbres à l'âge mûr. En professionnel inspiré, Moorcock a su retrouver l'ambiance si particulière qui imprégnait *La cité qui rêve* ou *Sauver Tanelorn !* Pas une réussite extraordinaire, mais un « rajout » intéressant à la plus grande saga de fantasy des années 60. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 21 F.)*

Les potins

- Bébé-Miroir, second tome des *Olympiades truquées* de Joëlle Wintrebert, paraîtra en mai au Fleuve Noir.

- Le jeu de la damnation, premier roman du génial Clive Barker (réalisateur de Hellraiser), vient de paraître chez Albin Michel. N'attendez pas ma longue critique dans le prochain CB pour vous ruer dessus.

- Moins de titres chaque mois en Anticipation, mais le Fleuve Noir compense en offrant une série séparée à **La Compagnie des Glaces.**

- Paris sur le Futur, spéciale dernière ! Cette appellation recouvrira deux activités distinctes mais associées. D'une part, une manifestation grand public, sous forme de « salon », comportant chaque jour des débats publics sur des sujets scientifiques ou de société, débats auxquels participeront des auteurs de SF de toute nationalité. Et d'autre part la Convention Nationale proprement dite. Dates définitives : du 1er au 9 octobre à la Mutualité. Inscription à la Convention : 200 F à Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombes.

Roland C. Wagner

[1] *Avant qu'elle ne se consacre exclusivement à la publication de la pitoyable saga de Gor.*

CRISTALLISEZ VOTRE PLAISIR





Sur des règles simples et raffinées, découvrez chaque mois un nouvel univers où se cotoient les plus glorieux aventuriers, les meilleures histoires de S.F. moderne, toutes plus originales et palpitantes, un systéme extensible à l'infini. **Universom** est **la** gamme prête à jouer, un jeu de rôle complet, l'aventure en "Techno-Spatio-Color"...







ANIMONDE

Le pouvoir de l'amour

On peut comprendre Croc qui, bien que ne reniant pas ces premières oeuvres, est écoeuré par la débauche de violence, d'horreur et de sang qui règne dans le jeu de rôle...
Sur la planète Animonde, les hommes n'ont jamais travaillé le métal. Ce sont les animaux (morts ou vivants) qui sont utilisés pour les vêtements, les outils, les meubles, etc... Il s'est donc peu à peu développée une grande empathie entre tous les êtres vivants, qui leur fait rejeter la violence physique.
Le système est relativement simple, proche de celui de *Bitume,* avec des caractéristiques qui



wargames

2nd FLEET & 7th FLEET

Bataille navale à suivre

La loi des séries a encore frappé : après *6th Fleet,* 2nd Fleet et *7th Fleet !* Les règles ont subi de légères modifications, mais le système reste le même, ce qui n'est pas un mal puisque la série des « Fleet » est un excellent achat pour ceux qui aiment le sujet : la guerre aéronavale moderne.
Donc, après « 6th » qui prenait la Méditerranée pour cadre, « 2nd » se passe dans l'Arctique et l'Atlantique Nord et « 7 th » dans le Pacifique occidental.
Un gros reproche à « 2nd » : l'absence totale de la flotte française alors qu'à côté des Américains et des Soviétiques, la quasi-totalité de la Royal Navy est présente, sans parler des Canadiens, des Néérlandais, des Norvégiens et même d'un bâtiment allemand ! Déjà, dans *6th Fleet,* il n'y avait pas la moitié de la « Royale » (surnom, pour ceux qui l'ignorent, de notre républicaine Marine). Dommage. Mais on peut utiliser les pions français du jeu méditerranéen dans le jeu atlantique.
Quant au jeu « Pacifique » (qui n'en a que le nom), il inclut les Japonais (cette fois du côté des Américains), les Australiens, les Néo-Zélandais, les Canadiens, les Coréens des deux bords et les Vietnamiens. L'un des principaux scénarios oppose tout ce joli monde pour le contrôle des voies de ravitaillement de la Corée du Sud, une nouvelle fois attaquée : la bataille a lieu, l'histoire bégayant parfois, dans les détroits de Tsou-Shima, comme en 1905...
Les deux jeux sont plaisants. Les cartes et les pions sont de la bonne facture habituelle de chez Victory Games. En deux mots, ceux qui connaissent et aiment *6th Fleet* doivent s'offrir *2nd Fleet,* aujourd'hui nanti, comme son prédecesseur, d'une traduction en français, et *7th Fleet,* qui n'aura la sienne que dans quelques mois. Ceux qui n'aiment pas le n°6 n'aimeront sans doute pas les n°2 et 7. Quant à ceux qui veulent se faire une opinion, je recommande plutôt le premier paru, très varié en scénarios d'une brûlante actualité. Dans le prochain numéro de CB, un grand dossier sera consacré à cette série, incluant plusieurs articles passionnants et des scénarios très très chauds...

Frank Stora

Wargames en anglais (plus traduction pour 2nd Fleet) édités par Victory Games.

INTERCEPTOR

Waaaawzapzapzap !

Le thème des « courageux - rebelles - qui - affrontent - le - méchant - empire » fait décidément recette en ce moment et le wargame de combats spatiaux *Interceptor* ne fait pas exception à la règle. Il met en effet aux prises les vaisseaux d'un empire totalitaire et ceux de rebelles au grand coeur, dans une atmosphère de Rome antique aussi ringarde que ridicule.
L'ouverture de la boîte (superbe !) est néanmoins une bonne surprise : un livret de règles de 88 pages agréablement illustré et contenant les « écorchés » de 12 engins spatiaux, deux cartes servant de plateaux de jeu (108x88 cm), 26 pions-vaisseaux à monter (façon « boîtes d'allumettes ») et diverses aides de jeu.
La partie se déroule selon un schéma très

se combinent pour donner des pourcentages de réussite de compétences. Le joueur choisit son type de personnage : troubadour, artisan, soldat, noble... On retrouve aussi le principe très agréable des défauts et des talents spéciaux.
De plus, des règles originales viennent donner la « couleur » de ce monde si particulier. Les « niveaux de relations » permettent parfois que l'Amour sauve une personne (ou que la haine précipite la chute d'une autre). Chaque arme a un facteur de « gore », c'est à dire que le degré d'horreur de la blessure infligée peut faire perdre toute envie de continuer le combat aux belligérants. Les fous de simulation découvriront aussi un système de « bottes » pour mieux désarmer ou assommer son adversaire, etc...
Le monde est très étrange, attachant, mais nécessite pour bien s'en imprégner de jouer plutôt en campagne. On n'apprend pas du jour au lendemain que tout ce qui nous entoure est vivant : des lucioles qui éclairent les pièces, aux « pinces » qui font les charnières des portes. Je conseillerais aux débutants de ne jouer ni Gardiens, ni Chevaliers, qui risqueraient de dénaturer un peu le charme des premières parties, car étant plus difficiles à jouer.
Enfin, la présentation du livret est « professionelle » avec une bonne mise en page et de belles illustrations. Il ne m'a pas été possible (à cause des délais de parution) de voir le produit définitif : il comportera un écran rigide en trois volets illustré d'un superbe dessin de Mézières, contenant le livret de 92 pages et une feuille de personnage.
...Le jeu le plus original (du monde) depuis *Rêve de Dragon.*

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle édité en français par Croc. Prix indicatif : 150 Frs.

classique. Les joueurs déplacent leurs vaisseaux, avant de combattre. Les mouvements sont accomplis en dépensant des points qui permettent d'accroître ou de réduire sa vitesse. Les combats sont également très classiques. Les dommages infligés aux vaisseaux touchés dépendent des armes employées (lasers, missiles). A noter, un système original relatif au type de dégâts que subissent les appareils. Des règles optionnelles apportent des précisions concernant les affrontements dans l'atmosphère, les installations spatiales et la construction des vaisseaux. Les 25 dernières pages du livret de règles sont, quant à elles, entièrement réservées au background. En clair : près d'un tiers du dit livret est occupé par des textes sans intérêt. Du remplissage ?
Interceptor est un bon petit jeu, bien présenté et bénéficiant de quelques (rares) innovations intéressantes. Il y a mieux...

Denis Beck

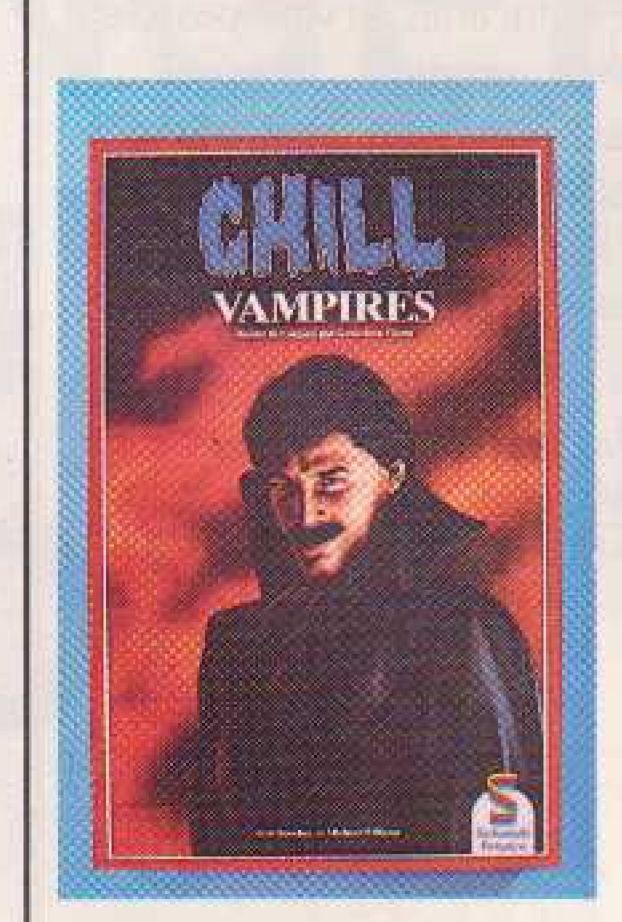
Wargame en américain publié par FASA. Prix moyen : 200 Frs.

jeux de plateau

SUPREMATIE

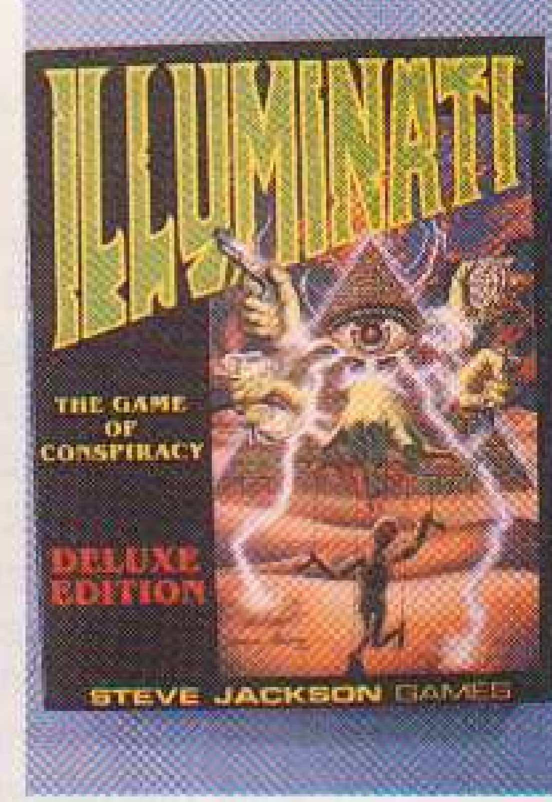
Le risque nucléaire...

Suprématie est un jeu de plateau pour 2 à 6 joueurs, chacun prenant le contrôle d'un super-puissance, afin de s'assurer la domination planétaire.
Dans la boîte, on découvre avec plaisir une superbe carte du monde, des pions de couleurs, des dés, des cartes, et surtout : d'adorables champignons atomiques. Dès le premier abord en fait, on a l'impression de se retrouver devant une version « turbo » du bon vieil ancêtre : le *Risk.*
En fait, *Suprématie* oscille entre deux tendances parfois contradictoires : il se veut un jeu grand public, mais propose en même temps une multitude de règles de « simulation » (trois suppléments sont d'ailleurs déjà parus au Canada : Le *Field Marshall's Handbook* qui propose règles, conseils et précisions -il y en a besoin-, le *Ressource Deck II* avec de nouvelles cartes, et enfin le *Warlords and Pirates of the Neutral Zone,* pour peupler les zones dites neutres).
A propos des mécanismes, chaque pays possède des unités de production de ressources (minerai, pétrole, céréales) ; on peut construire des armées en les payant ; on doit dépenser des ressources pour déplacer ses armées ; il est possible de faire de la prospection, de la recherche, afin de construire des bombes atomiques ou des satellites de défense. De plus, un grand nombre de règles optionnelles, ou de choix de jeux, permettent d'adapter les systèmes au goût de chacun.
Si on joue à *Suprématie* avec les règles de base, ou avec ses nombreuses variantes, on se retrouve avec l'un des meilleurs jeux de société à l'heure actuelle (bien que des ambiguités de règles demeurent). Moins simpliste que le *Risk,* plus stratégique, comportant des éléments de diplomatie, d'économie simple, c'est une vraie réussite.
Le problème commence si on croit avoir affaire à un jeu « simulationiste ». On s'aperçoit alors qu'une puissance en vaut une autre, politiquement et stratégiquement. Les ventes d'armes atomiques à n'importe quelle puissance sont possibles, etc... En fait, les règles optionelles, bien que paraissant plus réalistes, amènent parfois plus de problèmes. Par exemple, dans les règles avancées, on peut fermer et ouvrir une entreprise comme bon nous semble. On ne paie plus les salaires, on ne reçoit pas la production et le tour suivant, hop, on paie les salaires et les employés heureux se remettent















au travail...
Mais je chipote, jouez donc à *Suprématie*, sans vous casser la tête, entre amis, et vous passerez d'excellentes soirées.
P.S : Pourquoi faut-il que les champignons atomiques soient si jolis ? On a tellement envie de les poser sur le plateau qu'on lance des attaques nucléaires rien que pour ça.

Pierre Rosenthal

Suprématie est un jeu de plateau édité en français par Jeux Descartes sous licence de Supremacy Games Inc. Prix indicatif : 260 Frs.

NIGHTMARE ON ELM STREET

Un, deux, moi je joue le jeu...

Victory Games se lance dans le jeu grand public, et après *Docteur Ruth Game Of Good Sex* et *The Playboy Game*, a voulu cibler son produit, *Nightmare On Elm Street*, sur un public plus jeune et plus large. On ne présente plus Freddy Krueger, vedette incontestée de cette trilogie du cauchemar, sa renommée mondiale lui valait déjà d'être le héros d'une série de livres et de chansons, le voilà qui débarque maintenant dans le domaine du jeu.
La boîte et le matériel sont un véritable régal pour l'amateur, mêlant beauté et humour corrosif. La seule lecture des règles donne le ton : on n'est pas là pour se casser la tête avec une multitude de tableaux complexes. L'argument est simple : pendant votre sommeil, vous êtes projeté dans le monde de Freddy, à vous d'esssayer de vous réveiller en sortant du dédale de la zone du cauchemar...
Pour déplacer votre pion sur le plateau (le labyrinthe du cauchemar) vous disposez de cartes à utiliser façon « 8 Américain ». Elles indiquent le nombre de cases à parcourir, mais aussi le nombre de cases que Freddy peut franchir. Les joueurs disposent également de cartes spéciales qui font apparaître Freddy dans le labyrinthe afin de retarder la progression des autres joueurs, ou qui premettent à « l'homme de vos rêves » de vous entraîner dans l'un de ses deux repaires : la maison d'Elm Street, ou la salle de la chaudière. Ajoutons que le jeu s'agrémente de perfides subtilités, comme la possibilité de vous allier à un autre joueur pour retarder l'avance de vos challengers, ou de pouvoir, à l'instar de Freddy, traverser les murs... Le joueur qui traverse le labyrinthe et atteint la zone de réveil gagne la partie.
Même si cette adaptation des films n'est pas une très grande réussite sur le plan ludique, ce sympathique boardgame se situe dans une moyenne honorable entre ce que l'on fait de meilleur en adaptation (Star Wars RPG, Dawn of The Dead), et ce qu'on fait de pire (Star Trek 3[1], Ghostbusters RPG). Le jeu ravira les fans de Freddy (ils sont nombreux, et j'en suis...), ainsi que les adeptes du jeu de société simple et sympa dont l'originalité prime sur le mécanismes de règles.

[1] *le jeu de plateau, pas le jeu de rôle.*

Jean-Marc Toussaint

Jeu de plateau en américain édité par Victory Games.

ILLUMINATI DE LUXE

Contrôlez le monde !

Attention... Le pentagone contrôle la CIA et les multinationales pétrolières. La CIA contrôle à son tour en secret les nazis sud-américains et le Ku Klux Klan ; et les compagnies pétrolières, l'église réformée de Satan et les joueurs de wargames. L'église de Satan contrôle quant à elle les punks rockers... Et le pentagone est contrôlé secrètement par un groupe d'illuminés !
Illuminati est un jeu de stratégie et de conquête. Chaque joueur représente une société secrète d'illuminés décidés à diriger la planète. Dans ce but, vous allez essayer de contrôler directement des groupes de pression, qui vous rapporteront de l'argent et dirigeront à leur tour d'autres groupes, et ainsi de suite... Chaque « illuminé » a un but différent, et le premier à le réaliser gagne la partie. Les groupes ont différents alignements, qui donnent bonus ou malus au jet de dés nécessaires pour les contrôler. Mais il est possible de payer pour augmenter ses chances, et à l'inverse, vos adversaires peuvent payer pour vous empêcher de prendre le contrôle d'un groupe. Vous pouvez attaquer directement les autres joueurs, et neutraliser, prendre le contrôle, ou même détruire leur groupe. Toutes les tactiques sont possibles, et une partie connaît en général de nombreux rebondissements.
Le jeu, excellent au demeurant, paru en 1982 dans une hideuse petite boîte de plastique noir, a trois extensions. Cette nouvelle version « deluxe » propose la boîte de base et les deux premières extensions, plus 8 nouvelles cartes. Les cartes sont désormais d'un format supérieur et l'argent est prédécoupé.

Frédéric Blayo

Illuminati Deluxe est un jeu de plateau en américain publié par Steve Jackson Games.

GUILLOTINE

Ne coupez pas !

Ce petit jeu de plateau est bien sympathique. D'abord parce que son auteur est un novice qui prend le risque de se jeter à l'eau. Ensuite parce que la présentation est agréable et claire : un petit plan de jeu illustré, des cartes d'évènements de deux types, et des personnages en plastique coloré représentant des députés à la Convention (six pour chacun des quatre partis).
La Convention, oui : nous sommes sous la 1ère République, vous savez sans doute que 1989 est dans un an, donc que 1789, c'était il y a 199 ans, bref : *Guillotine* a décidé de marquer le coup et de nous offrir le moyen de mettre sans risque notre tête à couper.
Le but du jeu est d'arriver, au dernier tour, à faire réélire le plus possible de délégués de son parti. Il faut donc que ceux-ci soient populaires et, bien sûr, qu'ils ne soient ni en fuite, ni en prison, ni... décapités. Les mécanismes sont assez simples, offrant de nombreuses occasions de s'instruire sur les us et coutumes de cette période houleuse, notamment à travers les cartes d'évènements. Les règles sont légères, un peu elliptiques parfois, mais ce n'est pas bien grave.
L'originalité principale du jeu est d'offrir le choix, pour régler les situations délicates, entre un jet de dé et une question d'histoire : *« Vous êtes Girondin (ou Montagnard, ou Crapaud, ou Royaliste) : quelle est votre position sur tel problème ? »* Dommage tout de même que les réponses se fassent toutes par oui ou par non.
Au bout d'une à deux heures (la durée d'une partie), vous aurez bien mérité de la Patrie !
Ah, un détail : de nombreuses situations impliquent des votes. Comme le jeu se joue de préférence à 4, les amateurs de Diplo peuvent se lécher les babines. Qu'allez-vous réclamer pour sauver la tête de ce député traîné devant Fouquier-Tinville ? A moins qu'il ne vous paraisse décidément plus avantageux de laisser tomber le couperet...

Frank Stora

Jeu de plateau en français de Philippe Hernandez, publié par Avril et Floréal.

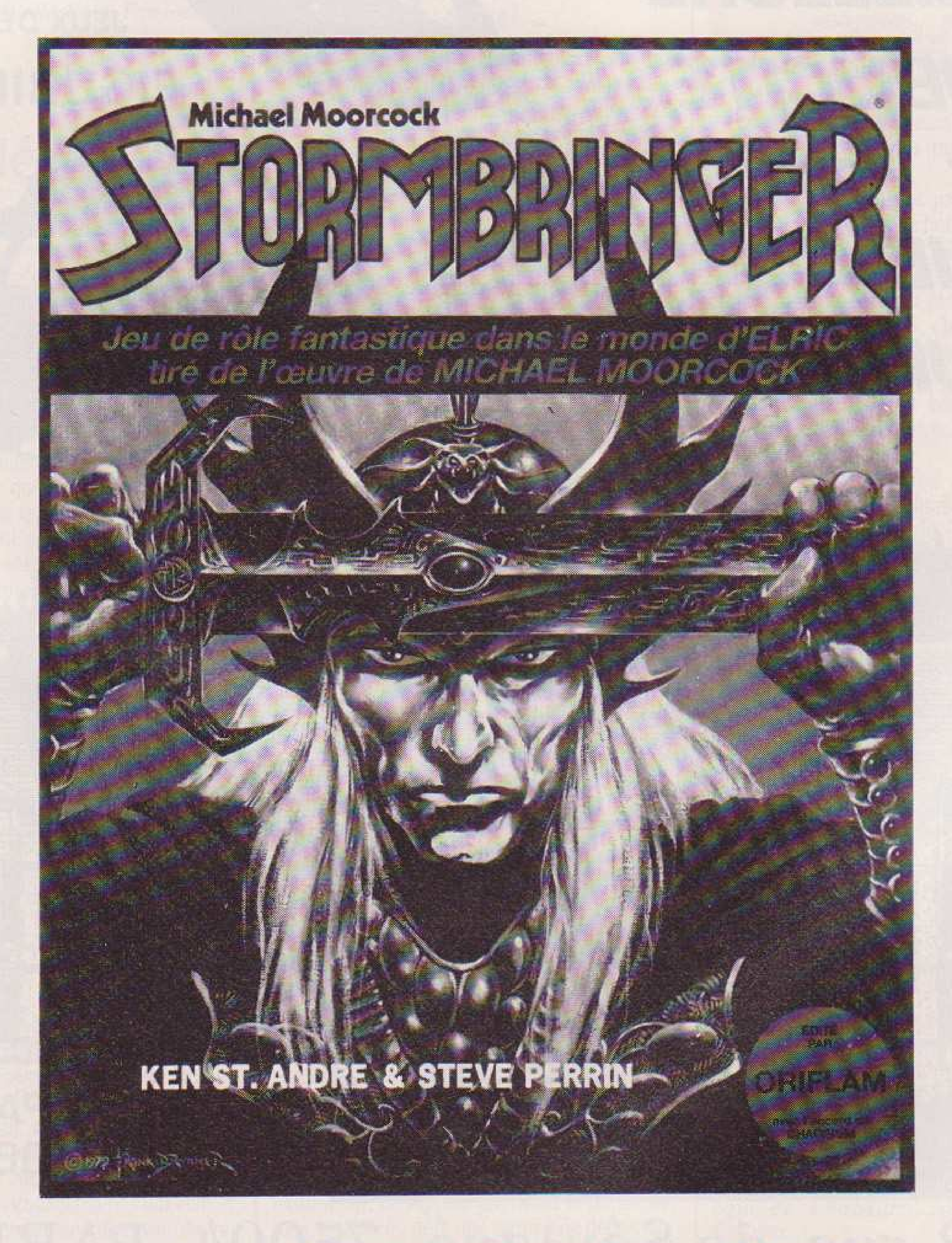
jeux de rôle

UNIVERSOM SILRINE

Mini-jeu, mini-prix, mais il fait le maximum...

Voilà une idée excellente, géniale et novatrice : vendre sous le format d'un module, les règles d'un jeu de rôle de science-fiction, la description d'une planète, plus un scénario, le tout au prix d'un module normal.
Quant on sait en plus qu'il est prévu une nouvelle aventure tous les deux mois, que demander de plus ? Et bien tout d'abord de voir si le ramage vaut le plumage.
Commençons par les règles. Elles sont courtes (8 pages), classiques, avec 10 caractéristiques de base, et des pourcentages de talents qui en découlent. Il est nécessaire de posséder toute la panoplie des dés de jeu de rôle (non fournis) pour les utiliser. La localisation des blessures risque d'alourdir un peu les combats, mais on reste dans le domaine connu. Le plus gros problème est que les personnes qui ne connaissent pas les principes du jeu de rôle seront complètement perdues, incapables de débuter. A celles-ci, je conseillerais d'acheter

STORMBRINGER MEILLEUR JEU DE ROLE 1987



Elu par les revues CASUS BELLI, CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE, DRAGON RADIEUX, GRAAL, et le serveur minitel CJR


TEMPS LIBRE
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31
22, rue de Sévigné 75004 PARIS

aussi Mega II (pas cher : 30 frs), qui est une bonne introduction au jeu de rôle, et dont le système n'est pas très éloigné.
Par contre, le livret du monde (32p.) est complet, très intéressant. La planète Silrine est habitée par des colons humains, faisant une guerre civile par robots de combat interposés ; tandis que des espèces d'elfes ailés à la civilisation médiévale chassent des hominiens des cavernes ; et que des créatures aux étranges pouvoirs mentaux sommeillent sous terre. Il y a là matière à des dizaines de scénarios.
Quant à celui qui est fourni (32p.), il vous permettra d'incarner des Celnaks (les « elfes ») à la recherche de trois anciennes reliques. Mais je ne déflorerais pas plus le sujet...
Indépendant, puisque possédant ses propres règles, ce produit peut donc aussi intéresser les amateurs de mondes bizarres, qu'ils jouent à des jeux de space opera ou à Mega.

Pierre Rosenthal

Silrine est un jeu de rôle-scénario édité en français par Siroz Productions. Prix indicatif : 70 Frs.

suppléments

Maléfices BESTIAIRE

Horreurs animales

Le *Bestiaire*, c'est 111 pages de rêve et d'imaginaire. Des pages émaillées de noms qui réveillent des effrois ancestraux que nous croyions à jamais enfouis au plus profond de notre inconscient. Car le *Bestiaire* parle de ces créatures qui, tapies dans les recoins de notre mémoire, n'attendaient que le moment propice pour ressurgir.
Et ce moment est venu !
Cet extraordinaire supplément pour *Maléfices* s'ouvre d'abord sur trois pages d'historique consacrées... aux bestiaires du passé. Puis viennent les descriptions de 15 animaux « normaux » (de l'aigle au renard). Mais, le plat de résistance, c'est la présentation de 34 créatures mythiques, telles que les farfadets, les licornes, les lutins, les sirènes, Nessie, les loups-garous, la Bête du Gévaudan, etc... On trouve également, au fil des pages, 42 nouveaux Actes Magiques relatifs aux créatures décrites. Attention, leur utilisation n'est pas des plus faciles !
Pour l'ambiance (un élément primordial à *Maléfices)*, les descriptions sont accompagnées de 12 récits ou poèmes dûs à des plumes célèbres : Dickens, Erckmann-Chatrian, Voltaire, Goethe, pour ne citer qu'eux. Sans oublier 85 illustrations splendides de Gilles Lautussier et d'Eric Nicolini.
Le *Bestaire* est remarquablement bien écrit et témoigne d'un impressionnant travail de recherche. Il se lit comme un roman, bien plus que comme un dictionnaire et peut vous apprendre des choses surprenantes concernant des monstruosités trop souvent galvaudées dans les jeux « classiques ». Ce n'est pas un « Manuel des Monstres » de plus, mais un véritable ouvrage de référence pour amateur de fantastique.
Bref, si vous jouez à *Maléfices*, il serait impardonnable de ne pas posséder ce supplément. Mais rien ne vous empêche de le lire, même si vous n'êtes pas encore un adepte du « jeu qui sent le soufre » : il vaut parfois mieux savoir ce qui rôde dans la campagne, les nuits sans lune...

Philippe Adolph

Supplément pour le jeu de rôle Maléfices, édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 119 Frs.

TIMESCAPE

Le temps passe, les extensions aussi...

Talisman a certainement été en son temps un des jeux de plateau les plus joués, autant ici que là-bas, de part et d'autre de ce grand bras de fleuve d'eau à peine salée qu'est La Manche (in english : The Channel).
Et puis, le temps et les extensions passant (c'est aujourd'hui la quatrième du genre), le jeu c'est un peu essoufflé, tout en débordant de son plateau initial, et ses plus fervents supporters se sont lassés...
Timescape nous propose un nouveau plateau, de nouvelles classes de personnages (issues de Warhammer 40,000 et Chainsaw Warrior), de nouvelles façons d'accéder à la victoire, en passant cette fois par la quatrième dimension, mais le charme est rompu. Même si le système de déplacement sur le plateau spécial est très original, bien trouvé même, un « orc de l'espace » reste toujours un orc et on lui tape toujours dessus de la même manière...
Pour fanatiques seulement.

André Foussat

Supplément en anglais pour Talisman, édité par Games Workshop.

VAMPIRES

De vampire en pire...

Sous le même format de boîte que *Chill* (c'est à dire trop grand pour votre bibliothèque habituelle), et illustrée d'un Dracula on ne peut plus charismatique, c'est une véritable anthologie du vampirisme, une mise au point précise, à la fois scientifique et psychologique... Tout ce que vous devriez ignorer sur les vampires et que vous allez regretter d'avoir cherché à savoir. Ecrit un peu à la manière d'une thèse de philo, avec des citations extraites de Baudelaire et de superbes illustrations, ce supplément met à la portée de tous, joueurs ou non, une somme de détails sur les vampires dans le monde contemporain. Du Japon à la Grèce, en passant par l'Amérique du Sud, ils sont partout !...
Une dizaine de cas sont présentés, d'abord comme un « rapport d'étude de la SAUVE », lisible par les joueurs si le MF le désire, puis avec tous les détails techniques regroupés en fin de texte, réservés au maître de jeu.
Un scénario (La vengeance de Dracula) complète ce supplément, mais est aussi disponible séparément. Les joueurs y découvriront une des suites possibles du roman de Stoker, mais chhht !...

André Foussat

Supplément en français pour le jeu de rôle Chill, édité par Schmidt-France.

CTHULHU NOW

Ils sont toujours là !

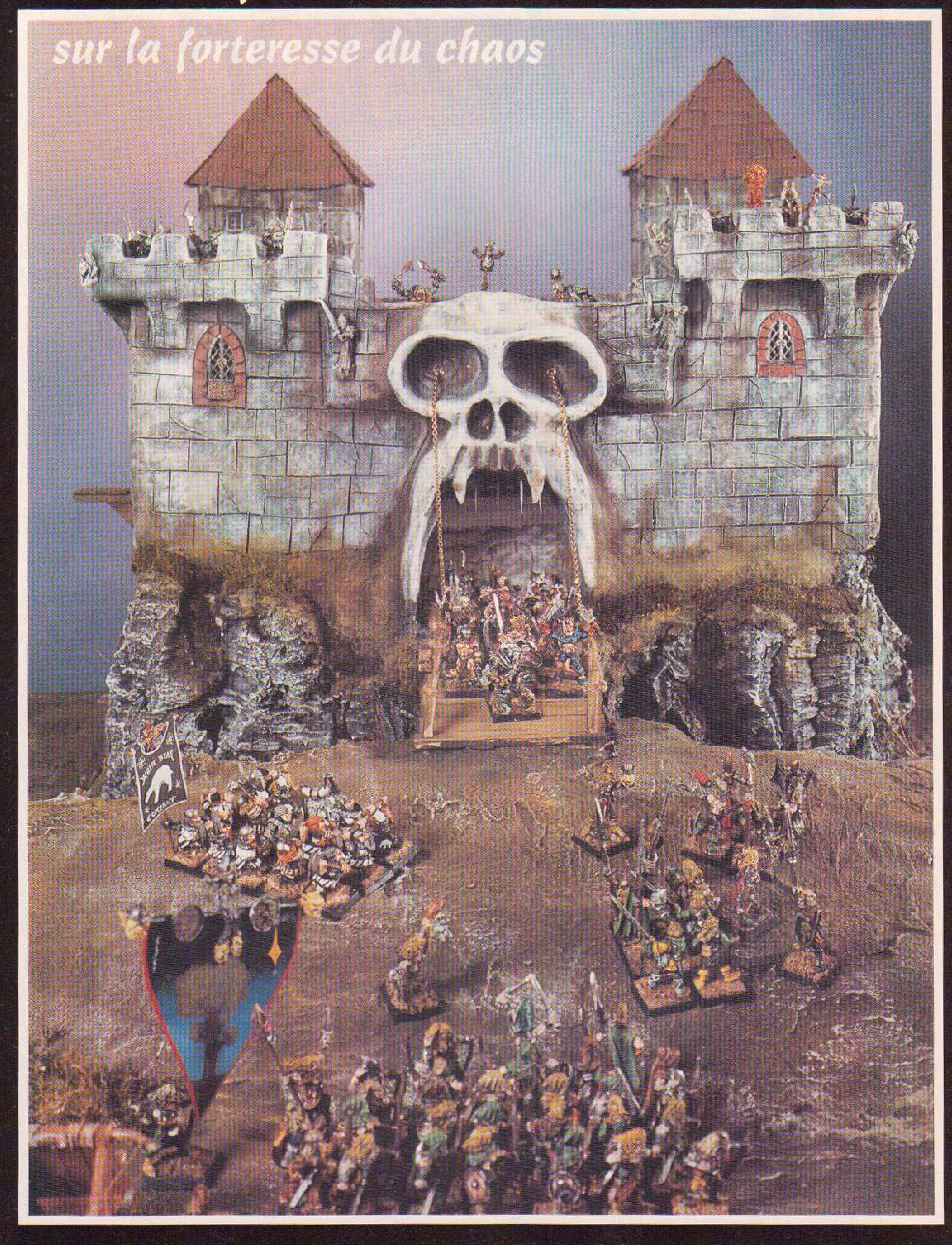
Cthulhu Now est le dernier supplément américain à l'AdC. Il ouvre la période contemporaine aux Investigateurs... et aux Autres. Ce gros livret (125 p., plus les aides au jeu) contient :
● De nouvelles règles
— création d'Investigateurs modernes (compétences et professions nouvelles, revenus, etc...).
— du matériel. Du gilet pare-balles à l'équipement de plongée, un choix de gadgets pour « encombrer le groupe et ralentir sa fuite » (!)
— de nouvelles armes. Des pages de tableaux et de descriptifs (et deux planches dépliantes) sur tout ce qui fait « pan », « boum » ou « tactactac », du .22 à l'obusier portatif façon Rambo. Les armes automatiques (qui risqueraient de transformer les PJs en bouchers) sont très difficiles à obtenir, les autres ne font guère plus de dégâts qu'avant.
— des règles de combat optionnelles : tir ajusté et instinctif, localisation des blessures. Tout ça est signé Sandy Petersen (en personne). Et c'est parfait.
Les « règles » se terminent par un article sur les progrès de la police scientifique dans les 100 dernières années et par un calendrier qui couvre la période 1610-2080 (!)
● Des scénarios
Ils sont tous très compliqués, très réussis et utilisent suffisament d'éléments et de personnages « modernes » pour dépayser les routards de la Prohibition. Juste pour vous faire baver en attendant la traduction :
— Quelle Horreur se dissimule au fin fond de l'Atlantique ?
— Que se passe-t-il dans ce centre de recherches sur les rêves ?
— Pourquoi l'armée US a-t-elle brusquement coupé du monde une bonne partie du Kansas ?
— Qui a sauvagement assassiné une jeune fille au cours d'un concert rock ?
Si vous êtes fatigué du Londres de l'Eventreur et du Chicago de Capone, venez donc faire un tour à notre époque...

Tristan Lhomme

Cthulhu Now est un supplément en américain de Chaosium pour L'Appel de Cthulhu.

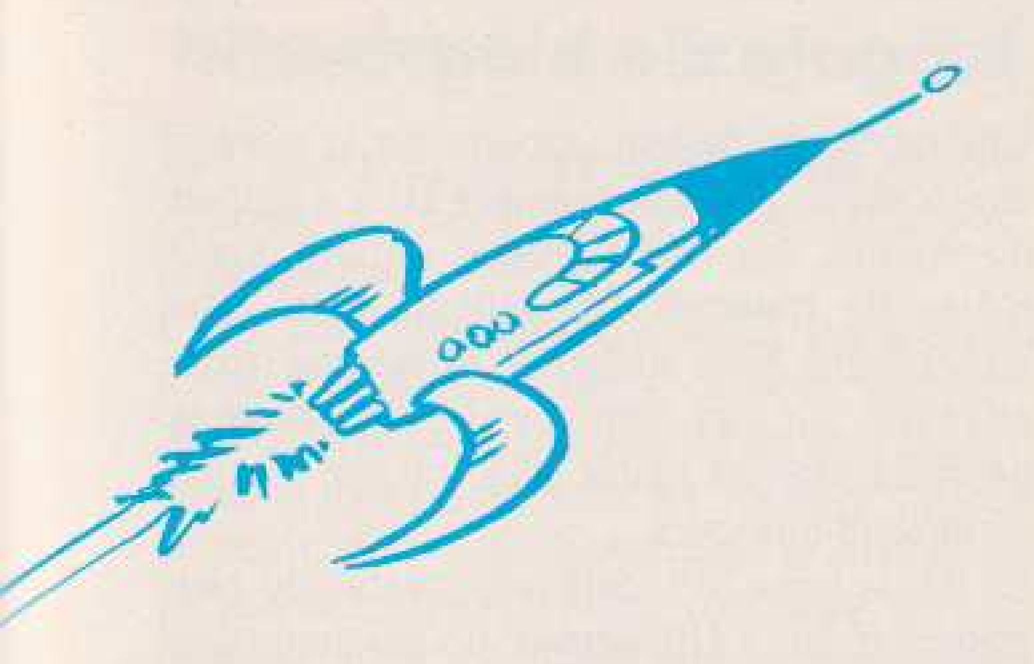

APRÈS
WARHAMMER
BATTLE
LES
HORDES SAUVAGES
DÉFERLENT
SUR VOS
TABLES
ARMÉES
Chaos
Elfes
Nains
Goblinoïdes
Morts-vivants
Elfes noirs
Skavens
humaines de l'Empire
du Nippon
du Norsca
plus mercenaires et alliés
RÈGLES AVANCÉES
et Armées Détaillées
pour
WARHAMMER
BATTLE
AGMAT
CITADEL
FRANCE
5 rue des Fêtes, 75019 PARIS

Comme les elfes et les nains



Des donjons dans les étoiles





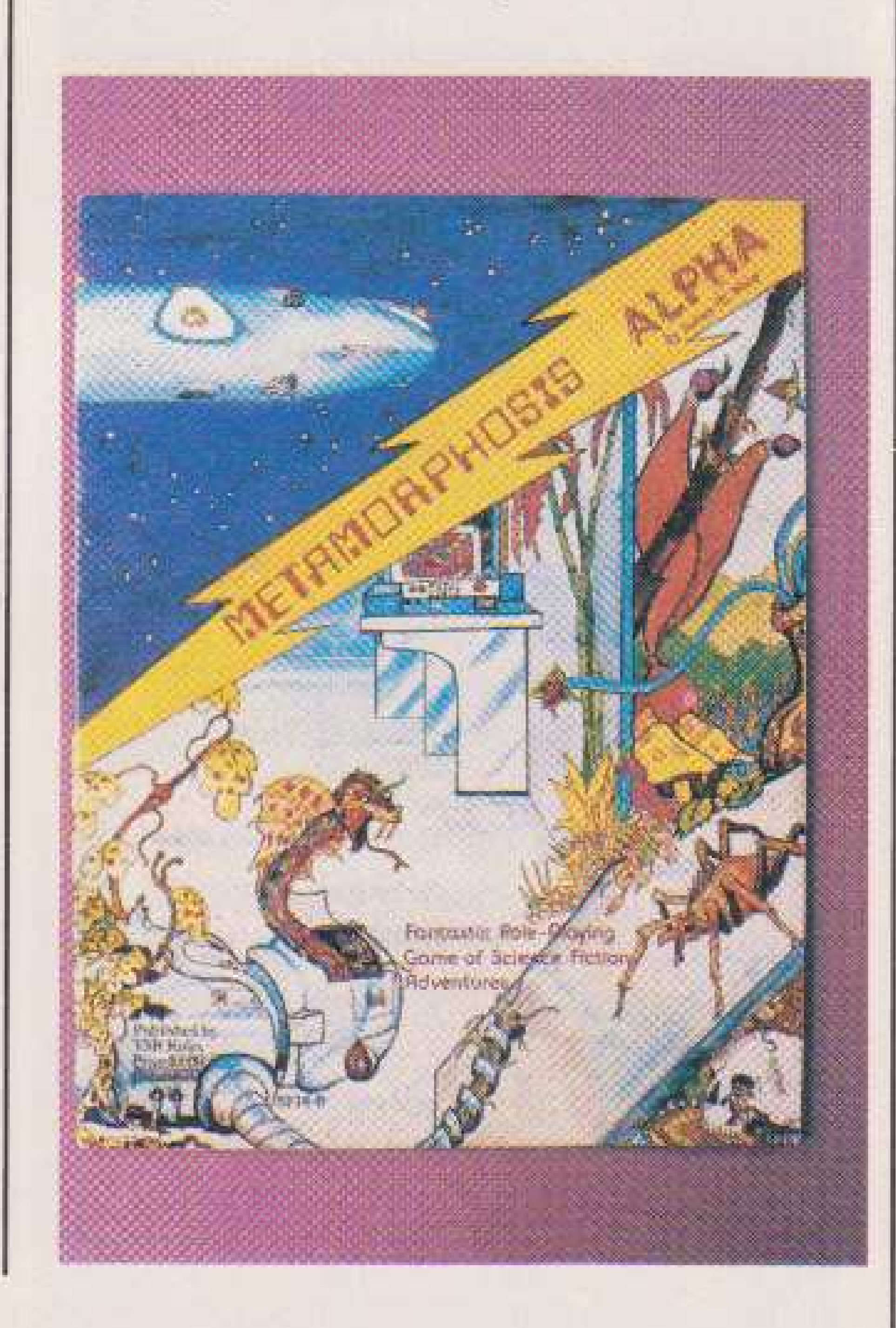
Mais de quoi parle-t-on, au fait ?

Amateurs de *Morrow Project*, d'*Aftermath*, de *Bitume* et autres jeux post-apocalyptiques, passez votre chemin ! Nous parlerons ici des jeux de SF galactique (un genre plus connu sous le vocable douteux de « space opera ») dans lesquels il n'est pas rare de rencontrer des vaisseaux spatiaux, des robots, des extra-terrestres démentiels et toutes sortes de gadgets dont Mad Max n'a jamais entendu parler. Vous êtes prévenus...
Et puis ne venez pas chercher la petite bête en voulant établir des distinctions subtiles entre « hard science-fiction », « anticipation » et « space opera », laissez ce débat stérile à quelques experts ridicules qui ont trouvé là matière à écrire des livres sans intérêt. La SF, c'est la SF. Point. Non mais alors !

L'année 88 sera SF ou ne sera pas ! En effet, il semblerait bien que ce genre littéraire reprenne du poil de la bête et tente enfin de damer le pion à l'heroic fantasy dont la dictature s'exerce depuis une quinzaine d'années dans le domaine des jeux de simulation. Voici, pour les nouveaux venus, une présentation aussi partiale que possible des jeux de rôle de science-fiction. Si vous n'êtes pas d'accord avec les avis exprimés par l'auteur de cet article, n'envoyez pas de lettres empoisonnées ou de colis piégés à la rédaction : vous risqueriez d'atteindre des innocents...

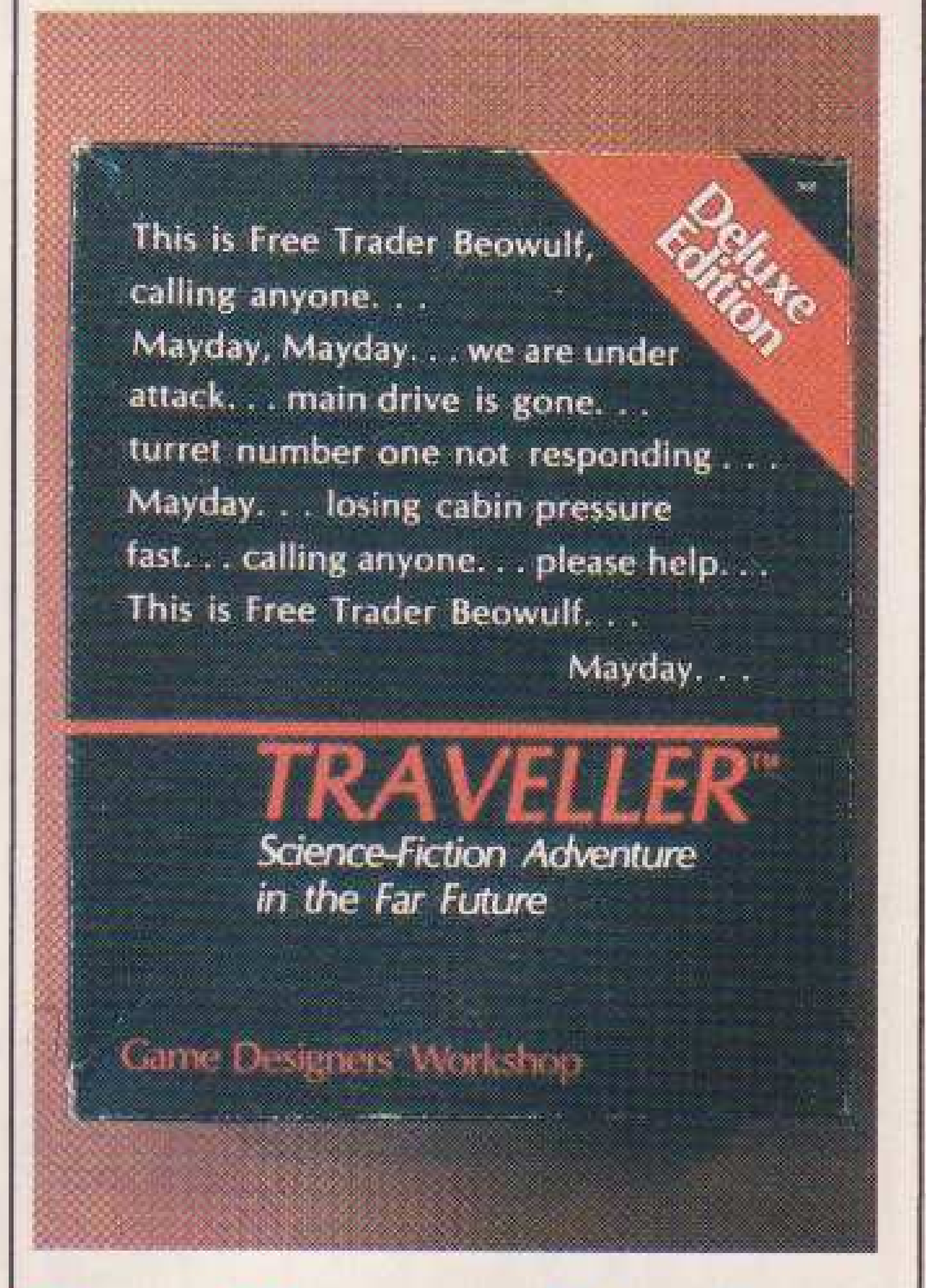
Le problème SF

Ne vous êtes vous jamais demandé pourquoi la SF est longtemps restée le « parent pauvre » du jeu de rôle ? Il y a plusieurs réponses à cette question...
D'abord Gary Gygax, le pape du jeu de rôle, a toujours montré une préférence pour l'univers de Tolkien. Donc les nombreux éditeurs qui se sont lancés dans la bagarre pour arracher une part du gâteau D&D ont avant tout essayé de copier l'oeuvre du Maître. Au final, nous nous retrouvons aujourd'hui avec une profusion de jeux d'heroic fantasy plus ou moins intéressants, qui encombrent les rayons des boutiques au détriment des autres univers d'aventure.
Il faut aussi admettre que la SF est un sujet très difficile à aborder dans le cadre d'un jeu de rôle. Les poncifs et clichés de l'heroic fantasy nous sont familiers depuis notre plus jeune âge, grâce aux contes de fée dont nous ont gavés nos tendres mamans. Certains « spécialistes » (une catégorie socio-professionnelle à manier avec des pincettes) ont même longtemps soutenu que ce genre était sans doute l'un des plus réactionnaires qui soit. Il est effectivement tourné vers le passé, fait l'apologie de la force physique et de la soumission à l'autorité. Il encouragerait même le racisme ! Sans aller aussi loin, il faut bien constater qu'à part quelques oeuvres majeures, l'heroic fantasy s'est souvent cantonnée dans un imaginaire banalisé où les héros ont plus souvent besoin de leurs muscles que de leur intelligence (Howard lui-même l'a reconnu). A l'opposé, la SF, même si elle possède ses propres clichés, propose une infinie variété d'univers : Dick, Herbert ou Asimov ne partagent certainement pas les mêmes convictions de base. Pour apprendre un jeu de SF, il est indispensable de se familiariser également avec l'univers qui lui sert de cadre. Or, il ne faut pas oublier que l'apprentissage d'un jeu de rôle est déjà un processus fastidieux ; alors, si les joueurs doivent encore fournir un effort supplémentaire pour savoir comment fonctionnent les bizouilleurs radioactifs ou les colmateurs de neurones à transition instantanée...
Enfin, il ne faut pas oublier qu'à la fin des années 70, la SF, après avoir connu les faveurs du grand public, est retombée au rang de littérature marginale. Et les jeux de rôle sur ce thème se sont longtemps distingués par une relative médiocrité.
Aujourd'hui, les choses semblent avoir changé. Mais pour bien comprendre ce qui s'est passé, jetons un coup d'oeil sur les 13 dernières années.



Il était une fois... un faux départ

Il était une fois une société américaine (TSR, pour ne pas la nommer) qui gagnait beaucoup d'argent en vendant un jeu que les amateurs surnommaient affectueusement *D&D* (Duduches et Dadais ?). Comme elle avait envie de gagner encore plus de sous, elle se dit un beau jour : « Et pourquoi ne pas faire un jeu de rôle de science-fiction ? ». Aussitôt dit, aussitôt fait ! C'est ainsi que naquit en 1975 et des poussières (la date exacte m'échappe) un jeu mystérieusement intitulé *Metamorphosis Alpha.* Les étoiles ont été prises d'un tel fou rire, qu'elles ont bien failli ne jamais s'en remettre ! Il faut bien dire que Metamorphosis Machin était du plus grand comique. Directement inspiré de son illustre précurseur D&D (Ding & Dong ?), ce jeu de rôle avait un sujet... limité, pour le moins. Les aventuriers, des astronautes perdus dans les entrailles du gigantesque vaisseau Metamorphosis Bidule, devaient visiter ce dernier de fond en comble, tuer de pleines brouettes d'extra-terrestres et trouver des trésors « technologiques » (magiques ?). Inutile de préciser que ce jeu n'eut aucun succès. L'ennui, c'est qu'il donna une fausse idée de ce que le jeu de rôle de SF pouvait être. Enfin... ne blâmons pas trop les grands ancêtres TSR, sans eux vous seriez peut-être en train de lire une chronique gastronomique.



Traveller : on décolle enfin !

En 1977, un certain Marc W. Miller, fils d'un officier de carrière de la Navy des USA, décide de publier trois petits livrets à l'élégante couverture noire et dont les pages étaient totalement dépourvues d'illustration. Ca s'appelait *Traveller* (« voyageur » en yankee moderne) et c'était le premier vrai jeu de rôle de science-fiction.
Dans Traveller, il y avait bien sûr des vaisseaux spatiaux, mais on ne passait pas stupidement sa vie à les visiter en long et en large, on avait

aussi le droit d'explorer l'univers tout entier. C'était un progrès notable !
Pourtant le jeu lui-même n'avait rien de très folichon : règles austères et schématiques, univers très peu détaillé, peu de conseils pour les maîtres de jeu. Bref, Traveller était surtout une « base » sur laquelle les fanatiques de SF pouvaient broder à loisir. Il était ainsi possible d'adapter n'importe quel « classique » -*Dune* de Frank Herbert ou *Le Monde de la Mort* de Harrisson- pour peu que l'effort à fournir n'ait pas semblé trop rebutant. Parce que des efforts, il fallait en faire ! Pour s'en sortir avec des règles simplistes et un système de simulation de combats spatiaux qui demandait une surface démesurée (une petite place d'église, au moins), on devait vraiment prendre son courage à deux mains ! Cela n'a cependant pas empêché Traveller de connaître un énorme succès auprès des joueurs américains et anglais. A tel point qu'il fut le deuxième jeu de rôle le plus pratiqué dans le monde -après devinez qui ?- jusqu'au début des années 80.
Depuis 1977, Marc Miller et ses amis ont produit une quantité industrielles de suppléments et Traveller a connu au moins quatre éditions différentes (*Traveller Set, Deluxe Traveller, Traveller Starter Set* et *Traveller Book*, sans compter la « variante » Traveller 2300) sans que les défauts du jeu original soient jamais vraiment corrigés. En tout cas, c'est aujourd'hui le jeu de SF le plus complet que l'on puisse imaginer. L'Imperium, son univers « officiel », a été développé en détail et il se trouve encore des maniaques qui adorent le pratiquer (non sans avoir fait subir de profondes modifications aux règles). Quoi qu'il en soit, Traveller a marqué une étape importante dans l'histoire brève des jeux de rôle : pour la première fois, on sortait des lieux clos et confinés. Les donjons s'ouvraient sur les étoiles !

Space Opera ou pourquoi faire simple, quand on peut faire compliqué ?

Il a fallu attendre jusqu'en 1980 pour qu'un deuxième jeu de rôle de SF fasse son apparition. *Space Opera*, c'était son nom, apparut immédiatement à certains comme le jeu ultime. Ils se fourraient le doigt dans l'oeil jusqu'au coccyx... C'est vrai, Space Opera propose 100 règles, là où Traveller gardait un silence pudique. C'est vrai, Space Opera représente une masse de travail gigantesque et honorable. Mais quantité ne rime pas forcément avec qualité. Complexe, lourd et difficile à maîtriser, Space Opera a aussi déçu plus d'un joueur. En près de 200 pages indigestes, il réussissait à accumuler une quantité incroyable de formules mathématiques douteuses, de modificateurs tragi-comiques et de règles soi-disant réalistes.
Bon, maintenant que le pire est dit, amateurs forcenés de Space Opera ne commencez pas à trépigner en rêvant d'étrangler l'auteur du présent article. Votre jeu favori a aussi d'indéniables qualités (travail sérieux, documentation au dessus de tout soupçon et certaines règles vraiment superbes), mais qui ne s'est jamais



senti découragé en lisant certaines pages particulièrement obscures de ce qui aurait pu être un jeu extraordinaire ? Je l'avoue, j'ai acheté Space Opera dès sa parution. Je me suis enthousiasmé, j'ai rêvé... et je n'ai joué qu'une seule partie. Mes joueurs ont commencé à se sentir déprimés, alors que nous venions à peine de créer leurs personnages. Le premier combat a eu raison d'eux : ils ont voulu aller se coucher. J'étais peut-être très mauvais ce soir là, mais je n'ai pas eu le coeur, comme certains inconditionnels de ma connaissance, d'alléger certaines règles. J'ai laissé tomber...

Du trop simple au trop complexe

Dans l'expression « science-fiction », il y a le mot « science », un mot qui est souvent synonyme de complexité. L'écueil auquel se sont heurtés les jeux de SF est résumé dans cette simple constatation. En effet, si le space opera pur et dur de l'Age d'Or se contente d'approximations vaguement crédibles, la SF moderne a tendance a être plus exigeante quant aux justifications « scientifiques » des gadgets futuristes (propulsion interstellaire, lasers, etc...). Mais si on s'attache trop à détailler le fonctionnement de ces derniers, la complexité des règles d'un jeu de rôle s'en trouve alors considérablement accrue.
Certains n'ont cependant pas hésité à mettre en avant la « vraisemblance » de la simulation (Space Opera, Space Master) au détriment de la jouabilité pure. D'autres (Traveller, Empire Galactique, Mega ou Star Wars) se sont contentés de rester « crédibles », ne recourant, pour des raisons de simplicité, qu'aux dés à six faces de nos aïeux. A vous de savoir ce que vous demandez à un jeu : être une simulation approfondie ou de privilégier l'aventure ?
On rêve cependant à ce que pourrait donner un système de complexité moyenne, comme celui de James Bond 007, appliqué à la SF...

La galaxie s'agrandit

Une multitude de jeux apparut sur le marché américain au cours des années 80. La plupart d'entre-eux ont pratiquement disparu avant même de traverser l'Atlantique (*Star Ace, Other Suns*). Mais au lieu de verser une larme attendrie sur ces victimes de l'indifférence générale, voyons plutôt ceux qui ont eu une véritable importance.
En 81, la firme SPI, déjà responsable de *Dragonquest*, lança **Universe :** un jeu dont l'ambition était de révolutionner le genre. Remarquablement conçu et présenté, il aurait très bien pu atteindre le but qu'il s'était fixé. Malheureusement, quelques mois à peine après sa sortie, SPI fermait ses portes. Les amateurs de wargames (branche dans laquelle SPI s'était spécialisée) et les SF-maniaques en ont été bien attristés. Mais, que voulez-vous, c'est la vie...

En 82, TSR se relance à l'assaut de l'univers en proposant **Star Frontiers** (publié en français par Transecom). Bien fait et doté d'une boîte pleine de machins et de bidules en couleurs, ce jeu était manifestement destiné à une clientèle très jeune. Il faudrait peut-être quand même expliquer aux éditeurs avides de fortune facile que « jeune » n'est pas synonyme de « bébête ». En tout cas, les ventes n'ont pas été à la hauteur des espoirs de la société de Lake Geneva.

Goldorak n'avait pas encore frappé assez fort

C'est en 83 que FASA, une petite société spécialisée jusqu'alors dans les suppléments pour Traveller, fait paraître un jeu ambitieux tirée d'une série télévisée aux innombrables adeptes : **Star Trek.** Le jeu, réalisé par des fanatiques de Spock et consorts, a aussitôt connu un engouement considérable aux States. Pendant des mois, les scénarios et les aides de jeu sont sortis à une cadence infernale. Aujourd'hui que la fièvre est un peu retombée, il est possible d'y voir un peu plus clair. Star Trek est sans conteste une grande réussite, mais la relative « ringardise » des épisodes TV (Attention, ne vous méprenez pas : j'adore Star Trek !) et la lourdeur des règles du jeu, ont considérablement limité sa popularité hors des USA. Il faut quand même signaler le système de combat spatial vendu en boîte séparée (*Star Trek III : Starship Combat Game*) qui est carrément prodigieux !
En 84, c'est au tour de Chaosium (*RuneQuest, Call of Cthulhu, Stormbringer*) de s'y mettre en proposant **Ringworld,** un magnifique jeu de rôle tiré d'un best-seller de Larry Niven. Ringworld avait tout pour plaire : règles détaillées mais claires, présentation excellente, sujet intéressant (explorer un monde artificiel gigantesque). Pourtant, ça a été un énorme plantage. Sa conception a coûté cher, il a été vendu cher et... n'a pas eu de succès. Chaosium a bien failli ne pas s'en remettre. En 88, Ringworld reste un jeu qui mérite de trôner fièrement sur l'étagère d'une ludothèque. Par contre, il faut l'avouer, il n'est pas si amusant à jouer que ça...

Frenchies do it good !

La France n'a peut-être donné naissance qu'à deux jeux de SF, mais ils méritent largement le détour.
Il faut ainsi citer **Mega** (I et II), qui sous la forme d'un numéro spécial de notre confrère *Jeux & Stratégie*, a proposé un système de jeu complet ayant pour sujet les voyages dimensionnels. On a dit beaucoup de choses à propos de ce jeu : qu'il était complexe, parfois déséquilibré, etc... Mais il faut lui reconnaître aussi de grandes qualités : son ambition et l'originalité de certains de ses systèmes (créations de personnages, Transfert, etc.). Avec le recul, il est vraiment injuste de le snober alors que son prix, inférieur à 30 francs, lui confère un rapport qualité-quantité/prix absolument imbattable. De toute façon, Mega est sans doute l'un des jeux de SF les plus vendus au monde (plus de 100.000 exemplaires à ce jour).

Et puis, il serait peut-être temps aussi de reconnaître les indéniables qualités d'**Empire Galactique,** le jeu de François Nedelec. Publié la première fois en 1984 avec une forme de règles nettement inspirée des grands ancêtres américains, il vient de connaître une réédition remaniée au Livre de Poche. Complété dernièrement par les deux tomes fabuleux de l'*Encyclopédie Galactique* (Robert Laffont), il a désormais une stature « hors norme » au sein de la gamme des jeux de SF. Ultra-futuriste (c'est sans conteste le jeu le plus « moderne »), il est éminemment jouable et devrait connaître un succès grandissant au cours des prochains mois. De plus, il est magnifiquement présenté. Que demande le peuple ?

Le ciel actuel

On trouve maintenant dans nos boutiques préférées des simulations d'excellente qualité. Vous voulez des noms ?
-Space Master (ICE) renoue avec la tradition de complexité façon Space Opera, tout en solutionnant certains problèmes de son illustre prédécesseur. Par sa richesse et les possibilités qu'il propose, il constitue une grande réussite dans son genre. A ne conseiller cependant qu'aux maîtres expérimentés et avides de petits détails « qui font vrai ».



-Battletech (FASA), au départ boardgame de combats entre robots, s'oriente de plus en plus vers le jeu de rôle (avec *Mech Warriors*). Ses suppléments sont superbes, mais le sujet reste très limité et un peu trop... « goldorakien ».
-Living Steel (Phoenix Games) est un jeu futuristico-militaire intéressant, qui a tout pour séduire ceux qui aiment par dessus tout « casser de l'alien ».
-Star Wars (West End Games) mérite le titre d'événement de la décennie. Simple et pourtant détaillé, il se révèle extrêmement respectueux des films de la saga de La Guerre des Etoiles. Son édition française devrait confirmer rapidement de ce côté de l'océan le succès fulgurant qu'il rencontre actuellement aux USA. Un vrai must !
-Mega Traveller (GDW). On attend avec impatience la parution, qui devrait être imminente, de cette toute nouvelle édition remaniée de Traveller. Si Marc Miller et ses sbires ont fait du bon travail, on peut espérer avoir de bonnes surprises.

Conclusion

Le jeu de rôle de SF a bien changé au cours de ces dernières années et il se présente aujourd'hui comme une véritable alternative aux souterrains crasseux et aux monstres tentaculaires. Il suffit d'avoir un peu d'imagination. Alors, pourquoi ne vous changeriez-vous pas un peu les idées ?...

Marc Morzin

Star Wars

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles



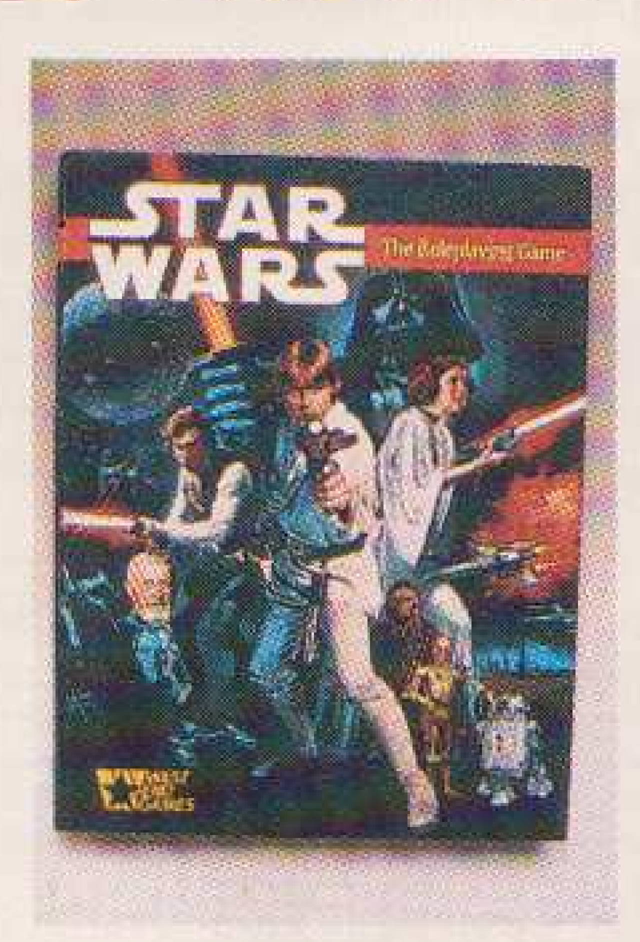
Cette vue d'une base rebelle a été prise par l'un de nos mouchards, fixé sur la coque d'un chasseur. Pouvez-vous identifier le vaisseau à l'arrière plan? Toute information est à transmettre au Bureau de la Sécurité Impériale, à l'officier Mar Barezz.



Cette image était restée en mémoire dans les jumelles du lieutenant Jorel, retrouvé carbonisé. Ce pourrait être une sonde de l'Empire... (doc Alliance)



Cet homme est l'ignoble Boba Fett. Il travaille et pour l'Empire, et pour Jabba the Hutt. Signalez sa présence; merci. (message de l'Alliance)



Tout le monde en parlait depuis plusieurs mois. Star Wars allait-il être une superbe adaptation, attendue par tous les fans de la trilogie cinématographique, ou un immense ratage, comme on en connait beaucoup ? Banco ! Le pari semble gagné, et de loin ! Mais ne nous contentons pas de ce satisfecit subjectif... et creusons un peu le système de jeu. Et profitez vous aussi, des quelques conseils et adaptations judicieusement dispensés par Croc « Yop Yop » l'Ewok.

Faisons nos gammes

Avant de découvrir plus en détail le jeu de rôle lui-même, brossons un tableau de la gamme « Star Wars » éditée par West End Games.

Les règles du jeu de rôle

Toutes les infos nécessaires sont réunies dans ce livre à la couverture cartonnée, format « Players Handbook ». Traduites en français depuis deux bons mois, ces règles n'attendaient plus, aux dernières nouvelles, que l'accord de Lucas Films USA pour inonder le marché français.

Le « Sourcebook »

Ce recueil de créatures, véhicules, armes et extraterrestres qui peuplent le monde de Star Wars, se présente sous la même forme que le livre de règles (voir la tête d'affiche qui lui est consacrée dans CB n°43).

Le campaign pack

Prévu mi-avril aux USA, il doit contenir, entre autres choses, un écran de maître de jeu.

Le scénario « Tatooïne manhunt »

Que dire de ce scénario sinon qu'il n'est pas sorti et que l'aventure doit être... une chasse à l'homme sur Tatooïne ?

Le jeu de plateau « Star warriors »

Ce jeu, autonome, est également destiné à régler les importants combats spatiaux qui peuvent survenir dans le jeu de rôle (voir la tête d'affiche dans le n°42 de Casus Belli).

OU L'ON ENTRE EN PLEIN DANS LE SUJET

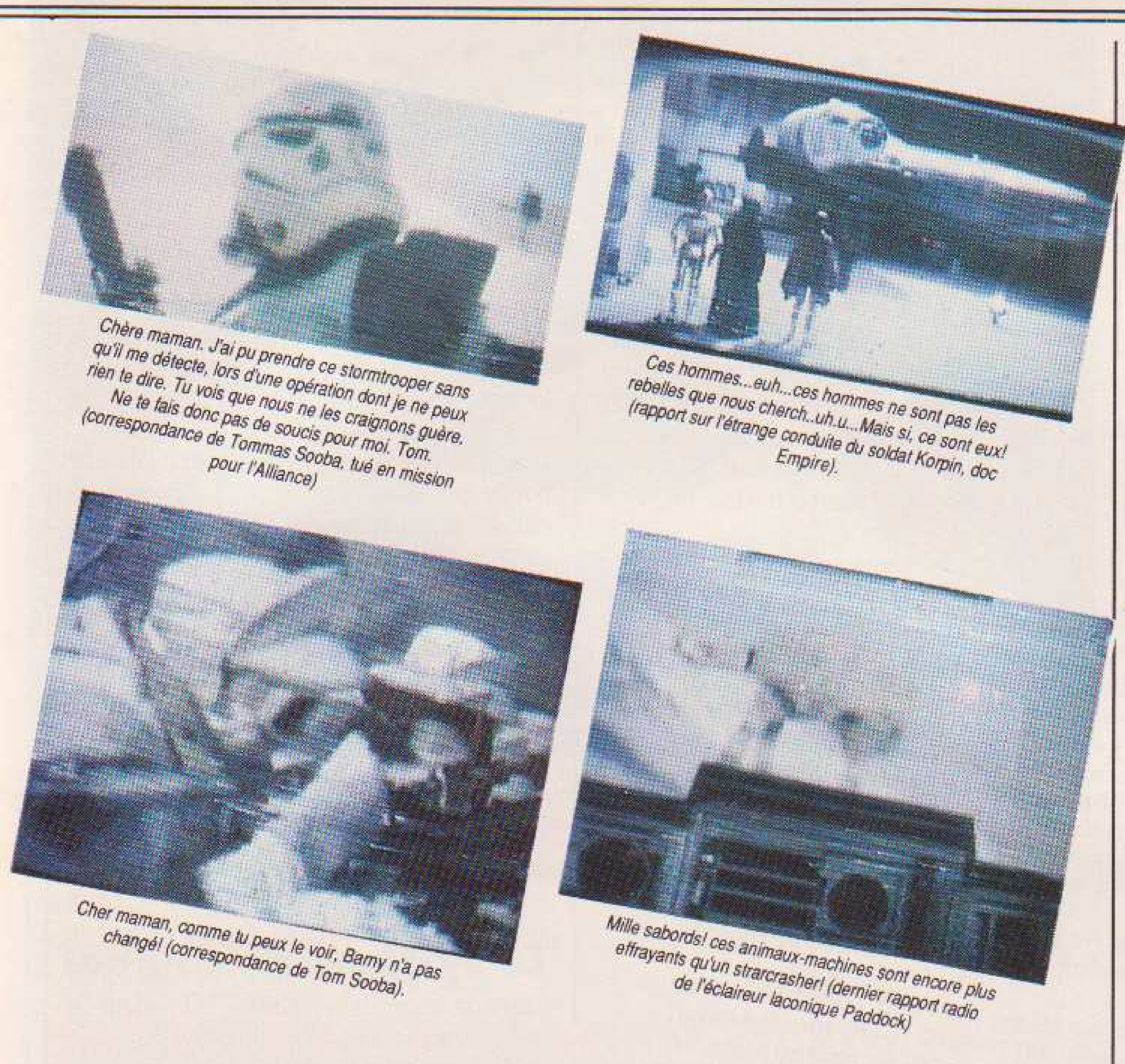
A l'ouest, du nouveau...

Le système créé pour Star Wars par Greg Costykian *(Toon, Paranoïa, Price of Freedom)* est assez proche de celui de *Toon :* des séries de talents (blaster, grimper, réparation de droïds, etc...). Chaque série dépendant directement d'une des six caractéristiques. Mais ce qui est nouveau, et même inédit dans un jeu de rôle c'est que chaque caractéristique (et donc chaque talent) n'est pas représentée par une valeur mais un code-dés, c'est-à-dire un nombre de dés, éventuellement modifié d'une valeur fixe, que le joueur doit jeter chaque fois qu'il souhaite entreprendre une action. De plus, le système n'utilise que des dés à 6 faces, les plus répandus, ce qui est indispensable pour un jeu vendu sans dés.

Un exemple : Yorg veut faire les poches à un quidam. Il n'a pas de talent « faire les poches » et doit faire un test de Dextérité. Celle-ci vaut 3D+1, ce qui veut dire que le joueur lance 3 dés, fait la somme et ajoute 1. Pour réussir, ce total doit être supérieur à un chiffre donné par le maître de jeu et qui représente la difficulté de l'action (de 5 : presque évident, à 30 : presque impossible). A la lecture, ce système est simple à comprendre, rapide à mettre en oeuvre, et efficace. La pratique tempère toutefois, légèrement, cette première impression. En effet, on est souvent obligé, lors d'un combat, ou d'une poursuite spatiale, de jeter une pléthore de dés pour chaque tour. (Mais reportez-vous plus loin à nos aides de jeu).

24 héros à la carte, plus le menu

Certains journaux rebelles ont sous-entendu que les personnages de Star Wars the RPG étaient des moules trop stricts pour être intéressants. Ces journalistes étaient-ils des agents



Chère maman. J'ai pu prendre ce stormtrooper sans qu'il me détecte, lors d'une opération dont je ne peux rien te dire. Tu vois que nous ne les craignons guère. Ne te fais donc pas de soucis pour moi. Tom. (correspondance de Tommas Sooba, tué en mission pour l'Alliance)

Ces hommes...euh...ces hommes ne sont pas les rebelles que nous cherch..uh.u...Mais si, ce sont eux! (rapport sur l'étrange conduite du soldat Korpin, doc Empire).

Cher maman, comme tu peux le voir, Bamy n'a pas changé! (correspondance de Tom Sooba).

Mille sabords! ces animaux-machines sont encore plus effrayants qu'un starcrasher! (dernier rapport radio de l'éclaireur laconique Paddock)

de l'Empire ? Les règles proposent en effet 24 feuilles de personnages presque entièrement remplies, donnant une base de création pour le personnage, ainsi que son « background ». Cette fiche reste à « customizer » selon vos goûts. Mais d'une part l'expérience montre que ces 24 aventuriers type couvrent 99,99 % des besoins des joueurs ou des scénarios pour retrouver « l'esprit » Star Wars. D'autre part, il est mentionné dès la page 10 des règles que l'on peut créer de toute pièce n'importe quel autre personnage, en consultant la procédure donnée en page 81, qui rallonge un peu le temps de création. Ces deux méthodes permettent ainsi au joueur débutant ou expérimenté d'y trouver leur compte. Le système de base donne la possibilité de commencer à jouer en moins d'une demi-heure, une performance !!!

Au passage, sachez que vous pourrez aussi incarner un androïde ou un extraterrestre, ou même créer des talents propres à votre personnage.

Le jeu en action(s)

La plus grande innovation du système est la possibilité qu'ont les personnages d'agir plusieurs fois durant le même tour. Chaque action après la première réduisant les code-dés de toutes les actions d'1D ; par exemple, au lieu de « blaster 4D+1 ou piloter 3D » on peut jouer « blaster 3D+1 et piloter 2D ». Un personnage puissant peut donc choisir d'entreprendre plusieurs actions à la fois ou « d'assurer » une action plus difficile, et ceci sans ralentir le jeu le moins du monde. Une grande réussite !!

Ainsi, il est tout à fait envisageable, pour un « héros », de tirer sur des stormtroopers tout en évitant leurs lasers automatiques, de dégoupiller une grenade, de sauter par dessus un obstacle, le tout en résolvant une intégrale du quatrième degré.

La progression des personnages et des choses...

Là encore, du nouveau, jugez plutôt : un personnage peut, bien évidement, augmenter ses talents, mais aussi choisir d'améliorer plutôt son matériel (vaisseau, armes, accessoires). Ce système permet de posséder des personnages ayant un équipement particulier auquel ils finissent pas s'attacher. Comment croyez-vous que le Faucon Millénaire soit devenu ce qu'il est ?

Use the Force, Luke...

Le chapitre sur la Force traduit, en termes de jeu tout ce qu'un Jedi a la possibilité de faire au cours d'une aventure. Mais la Force n'est pas une sorte de magie rare et dangereuse, c'est une façon de vivre et d'agir, comme le démontrent Luc et Ben tout au long des films. De tels pouvoirs peuvent, semble-t-il, déséquilibrer le jeu : il n'en est rien. Le code très strict du Jedi oblige ces personnages à être humbles, courageux et tout à fait dans l'esprit du film. C'est un garde fou bien utile pour ceux que le côté sombre de la Force pourrait intéresser.

Le côté sombre de la Force

Chaque personnage peut acquérir, tout au long de sa carrière des points de Force « noire ». Ils servent à pénaliser les joueurs qui utilisent la Force à des fins mauvaises. Au bout d'un certain seuil (et d'un jet de dé) le personnage quitte la Rebellion et rejoint l'Empire. Il devient alors PNJ. Cette règle est arbitraire mais évite d'avoir des rebelles aussi avides, fourbes, cruels et vicieux que ceux qu'ils combattent. Un paradoxe accentue ce contraste : un Jedi qui possède des points de Force sombre augmente ses pouvoirs... *« Le côté sombre de la Force est plus facile, plus rapide. plus séduisant »* disait Yoda.

L'Aventure !

L'atmosphère de Star Wars est assez différente des jeux de science-fiction déjà parus. L'aspect technologique est laissé de côté (on ne cherche pas à comprendre comment fonctionne tel ou tel objet), l'action prédomine, les coups partent en tous sens et les morts sont rares. De là à supposer que Star Wars est un jeu comique, il n'y a qu'un pas qu'il ne faut pas franchir. Toute bonne partie de Star Wars doit être mouvementée, gaie de temps en temps, mais à aucun moment la présence de soldats de l'Empire ne doit faire rire les joueurs. Ils savent qu'ils sont plus forts que la moyenne des stormtroopers mais ils ne sont que 4 ou 5 alors que l'Empire compte des millions d'hommes et autant d'armes terrifiantes (AT-AT, chasseurs TIE, etc...)

Matériel de base... et options.

Les règles du jeu décrivent, bien-sûr, tous les objets que les joueurs seront amenés à utiliser durant la partie, surtout des armes d'ailleurs. On ne dénombre pas moins de 10 sortes de blasters. Le nombre de vaisseaux est très réduit, mais suffisant dans les premières parties. Le sourcebook contient quant à lui, tout ce dont peut rêver un pilote en herbe : du snowspeeder au croiseur impérial en passant par les cloud-cars de Bespin.

Tout ce matériel possède des capacités quantifiées, elles aussi en code-dés, ce qui rend le système de jeu une fois de plus très cohérent et facile à utiliser.

Trois films, un jeu pour tous...

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles est une grande réussite ludique. Il permet d'incarner des personnages viables et intéressants tout en gardant l'esprit du film. Le système de jeu pourra satisfaire tout maître de jeu, à moins qu'il ne soit un peu trop maniaque. Les quelques problèmes liés à l'absence de certaines règles et la lourdeur du système de combat n'en sont plus puisque avec cet article vous êtes prêts à affronter l'Empire. Et n'oubliez pas : un pareil défi n'est pas à la portée de tous !

P.S. : La version française, identique en apparence à la version américaine est très bien traduite... trop bien peut-être. Les termes technologiques et les personnages concordent avec ceux du film et il peut déplaire à quelques puristes que Han se transforme en Yan ou que C3PO passe à 6PO, mais c'est une autre histoire...

La Guerre des Etoiles revue et corrigée

Certains points de règles sont un tant soit peu obscurs, certaines statistiques ont été oubliées. Rien de grave... surtout quand Casus Belli est là et qu'il vous aide à remédier à ces petits problèmes, sans rien changer au système de jeu ou à l'esprit du film. Mais lisez plutôt ce que nous avons surpris sur nos décodeurs...

JUVEKZZZ6645
Code-----Omit
ImplntSecReb
Uvlyn Sector
Mission CB44
IX3245-C
IX3245-C au rapport. Il semble que malgré les efforts de nos agents double dans les
réseaux de diffusion de la presse rebelle, le livre honteusement appellé « Star Wars » par
son auteur (un rebelle du nom de Greg Costikyan) et qui met en scène des héros soit
disant responsables de la destruction de l'étoile noire soit enfin sorti. Tout ceci est bien
ridicule (tout le monde sait que l'étoile noire a été détruite à cause d'un mauvais
fonctionnement du rayon destructeur de planète à la bataille de Yavin), malheureuse-
ment c'est tout le pleuple de l'Empire et particulièrement ses plus jeunes membres qui
risquent de se laisser tenter par le jeu apparement bien inoffensif proposé par ce livre :
incarner un rebelle qui lutte pour la liberté.
De plus, il semble que ce jeu soit rapidement traduit en de multiples langages :
extraterrestres, que ce soit le wookie, l'ewok ou des dialectes bien plus obscurs (le français
par exemple).
Cette parodie d'aventure, qui cache de dangereuses incitations à l'anarchie et au
nihilisme comporte pourtant de nombreux points forts : un système de jeu souple et clair,
des procédures de jeu originales et une création de personnage on ne peut plus rapide.
Nos agents double ont tout de même réussi à implanter quelques erreurs, faire dispa-
raître des textes importants et rendre le système de combat un tant soit peu compliqué.
Mais plutôt que de m'étendre sur les bienfaits de notre travail de sape, je vous livre un
message intercepté par une de nos sondes.

Message en provenance du secteur Yvlyn, agent rebelle Finsteïn au responsable de la propagande rebelle, Joe Casus :

Bravo, bon travail. Les impériaux vont en rester sur leurs suspenseurs. Mon droïd traducteur perd de l'huile par ses interfaces visuelles : il est presque aussi heureux que moi de voir enfin aboutir les travaux de George L. et Greg C. Je tiens tout de même à vous signaler quelques points de règles qui m'ont paru imprécis ou erronés. Il est évident que des agents de l'Empire ont glissé ces erreurs pour éviter à Star Wars the RPG de devenir une des plus grandes victoires ludiques de la rebellion depuis « Freedom in the galaxy » de la défunte S.P.I.

Les caractéristiques et les compétences

Certains talents semblent un peu arbitrairement associés à des caractéristiques, d'autres ont été oubliés et peuvent poser des problèmes à un maître de jeu débutant. Voici donc mes propositions pour y remédier.

● Beast riding (équitation) : ce talent mériterait parfois d'être associé à la caractéristique Perception. Les hommes des sables n'ont aucune connaissance en astronavigation mais montent pourtant les banthas ! Dans des cas similaires, utiliser la ligne libre sous Perception pour y inscrire un talent « monter un (bantha) ».

● Un talent nécessaire au chasseur de prime est absent : l'utilisation de son propulseur dorsal. Il ne se classe ni dans les « répulseurs » ni bien évidemment dans équitation. Le talent « propulsion dorsal » sera donc ajouté, pour ce type de personnage sous la caractéristique Mécanique.

● N'oubliez pas que les utilisateurs de sabres laser et d'arbalètes-wookies doivent inscrire ce talent (et y attribuer des code-dés, s'ils veulent s'y spécialiser) sous la caractéristique Dextérité.

● Pour les fanas, voici la liste de talents possédés par les différents héros de la Guerre des Etoiles et qui ne sont pas décrits dans les règles :

Airspeeder opération (spécialisation de Répulseurs), Blaster rifle (spécialisation de Blaster), Swoop opération (Répulseurs), Weapons repair (Technique), Hold-out blaster (Blaster), Cloud car opération (Répulseurs), Armor weapons (Dextérité), Speederbike opération (Répulseurs), Armor repair (Technique).

Les armes

Quelques problèmes apparaissent aussi dans la rubrique des armes : les statistiques complètes de l'épée (utilisée par le « Quixotic jedi ») et de certaines armes du « sourcebook » sont inexistantes.

Les armes lourdes des vaisseaux ont une portée quasiment illimitée. Il est dit page 65 que la difficulté de base pour toucher un homme est 20. Cette difficulté ne sera pas modifiée par la portée mais par la visibilité générale et la taille de la cible.

Les mines et les charges explosives ne peuvent pas être lancées, mais il faut tout de même établir la taille du « blast » pour les jets de sauvetage (règle page 49).

Note : Les dommages indiqués par la « mine véhicule » sont ceux occasionnés au véhicule. Pour un homme, il suffit de les multiplier par deux.

Le système de combat

Avant de tenter de remédier à la lourdeur de ce système, je vais tout d'abord essayer de décrire clairement la méthode que le maître de jeu doit normalement appliquer pour « casser du stormtrooper ».

Pour utiliser une arme et tenter de blesser un adversaire, il faut suivre la procédure suivante :

1) Le MJ détermine la distance à laquelle se trouve la cible.
2) La cible, si c'est un être vivant, peut utiliser son talent d'esquive et jette les dés appropriés.
3) Le chiffre que doit réussir le tireur avec son talent *blaster* ou *armes lourdes* est le total du résultat de l'esquive de la cible et de la difficulté de base due à la distance.
4) Si le tir est réussi, le tireur jette les dés correspondant aux dommages de son arme. De son côté, la cible jette les dés correspondant à sa Vigueur (plus les bonus dûs à l'armure). Le « degré de blessure » dépend de la différence entre le jet de dommage et celui de Vigueur (en gros : inférieur à zéro, du simple au double, du double au triple).

Exemple : Marc Finstein, valeureux agent rebelle tire sur un terrible stormtrooper à l'aide de son blaster. La cible est à 50 mètres. Le

Dégats des explosifs selon la distance.

	Portée en m et dégâts		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Mine personnel	3-5	7-8	9-12
	4D	3D	2D
Mine véhicule	2-3	4-5	6-7
	7D	5D	3D
Charge explosive	3-4	5-8	9-15
	1D	1D	1D-1

Des précisions sur quelques armes...

Sword (épée): Difficulté: 10; Dommages: Vig+1D+1

Arme de tir:	Portée en m		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Slugthrower (arme à balle)	3-5	6-20	21-40
Stun Pistol (Assommeur)	3-10	11-30	31-60
Riot Gun (Fusil anti-émeute)	3-50	51-150	151-250
Grenade Launcher (lance-grenade)	3-20	21-50	51-100

stormtrooper jette les dés correspondant à son esquive (3D) et obtient 12. La difficulté de base est de 20 (distance longue). Marc doit donc réussir un jet supérieur ou égal à 32 à l'aide de ses dés de blaster (6D + 2). Il obtient tout juste 32 et touche sa cible. Le jet de dommage du blaster (4D) donne 13. Le jet de Vigueur de la cible (3D) donne 15. Le stormtrooper n'est qu'assommé par le coup.
Cet exemple montre une des faiblesses de ce système : le maître de jeu et le joueur ont tiré pas moins de 16 dés pour résoudre un seul coup. Si je vous dis qu'il n'est pas rare que cinq personnages tiennent tête à une quinzaine de stormtroopers, vous voyez d'ici la débauche de dés lancés, et ceci à chaque tour de combat ! ! !
Mais le plus gênant n'est pas là. Un petit point de règle oblige le maître de jeu à se rappeler de chaque jet de toucher lancé à chaque phase, car c'est le personnage qui obtient le meilleur score qui tire le premier. Vous voyez d'ici le maître de jeu lancer les dés de tous ses stormtroopers (45 dés pour 15 personnages), les noter et attendre en suite le tir des joueurs pour voir si ses troupes ne sont pas éliminées avant même d'avoir tiré.
Il existe deux solutions possibles. La première est simple, il suffit de décider que les personnages tirent dans l'ordre de leur code-dés, les code-dés identiques étant résolus en simultané. La seconde solution est d'utiliser la petite fiche ci-contre.
Cette fiche se divise en 15 colonnes représentant 15 adversaires potentiels des joueurs. Le maître de jeu prend soin de remplir les entêtes pour simplifier son travail pendant le combat : il doit indiquer le code-dés de l'arme utilisée et ses dommages. La ligne suivante sert à indiquer le code-dés de l'esquive. Chaque colonne se subdivise ensuite en 2 colonnes : le toucher et l'esquive. A chaque phase, le maître de jeu inscrit rapidement les jets de toucher de ses stormtroopers et éventuellement leurs jets d'esquive (s'ils en ont besoin). Le jet de toucher servira si le stormtrooper n'est pas éliminé avant d'avoir eu le temps de tirer, et le jet d'esquive permet de calculer plus rapidement les probablilités de toucher et indique au MJ que tous les jets suivants de ce personnage sont réduits de 1D.
Chaque ligne représente une phase. Pour programmer le nombre de tirs que le personnage souhaite décocher, il suffit de cocher la petite case à chaque tour. Le maître de jeu cochera les cases des trois premières lignes et se souviendra ainsi que le Chasseur de Prime n'a plus que 3D de toucher mais agit à la phase 1, 2 et 3. A noter qu'un jet d'esquive descend de 1D tous les jets après l'esquive du coup.
Cette fiche peut être utilisée de la même façon pour les combats spatiaux.

Fiches de combat de groupe

En copiant ces fiches autant de fois que vous avez de personnages non-joueurs qui doivent intervenir dans le combat, vous pourrez vous préparer d'avance quelques squads de stormtroopers ou de pirates, et suivre précisément le combat sans trop ralentir le cours de la partie.

Personnage:
Arme:______
Vigueur:______
Esquive:______
..............:______
..............:______

Action	Tir	Esquive	Malus

Personnage:
Arme:______
Vigueur:______
Esquive:______
..............:______
..............:______

Action	Tir	Esquive	Malus

Personnage:
Arme:______
Vigueur:______
Esquive:______
..............:______
..............:______

Action	Tir	Esquive	Malus

Le sourcebook

Rien à redire au sourcebook, qui est particulièrement bien fourni en créatures et armes diverses. On peut simplement regretter l'absence de certaines sympathiques créatures du film (les vampas de Hoth) ou de certains personnages (Jabba the hut et le pilote rebelle Wedge).
Pour vous faire plaisir et étaler mes connaissances, je vous donne ci-dessous les caractéristiques du Dia-Noga, limace carnivore du vide-ordure de l'étoile noire.

Dia-Noga

Dextérité : 3D
Perception : 5D
Vigueur : 4D
(8D contre les blasters)
Vitesse : 2D
Taille : 5 à 6 mètres
Combat : Le Dia-Noga attaque en s'entourant autour de sa proie et l'entraîne sous l'eau. Les dommages indiqués ci-dessous sont dûs aux effets combinés de la constriction et de la noyade. Si une créature n'a pas besoin de respirer de l'air pour survivre (un robot par exemple), les dommages sont réduits de moitié.
Dommages : 2D par tour (cumulatif).
Utilisation dans le jeu de rôle : Si par malheur un des personnages tombe dans le vide-ordure d'une base impériale, n'hésitez pas à faire intervenir un Dia-Noga. C'est ce qu'on appelle le comique de répétition. Et puis si vos joueurs comptent se sortir de leurs problèmes en suivant l'exemple de leurs aînés pourquoi se priver du plaisir de les « taquiner ». Quoiqu'il en soit, ne décrivez jamais complètement ce monstre. Une part du mystère qui rend cette créature attachante disparaitrait avec sa description.

Croc et Annabella Belli


ÇA BOUGE A STRAT
STRATEJEUX
13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans
LES MURS
COUVERTS
DE FIGURINES

La symbolique d'Empire Galactique

Le lecteur de l'Encyclopédie Galactique, aussi bien que celui des nouvelles règles d'Empire Galactique, a parfois été surpris de trouver de bizarres symboles sur les nouvelles feuilles de personnages. De même, les notions de Tenir, Tirer et Pousser restent parfois obscures pour certains joueurs. Nous avons donc demandé à François Nedelec, le créateur du jeu, de nous apporter des précisions (ou tout au moins des éléments de réponse). Quant à ceux qui restent hermétiques à ce genre de propos, ils se contenteront des errata du deuxième volume de l'Encyclopédie galactique.

Depuis la sortie d'*Empire Galactique* en 1984, de nombreuses rencontres avec des joueurs et des auteurs m'ont conduit d'une part à agrandir le format de la collection *Simulations*, et d'autre part à introduire quelques améliorations dans le système de jeu. Intégrées dans *Avant Charlemagne*, elles ont été reprises dans E.G. pour sa réédition au Livre de Poche.

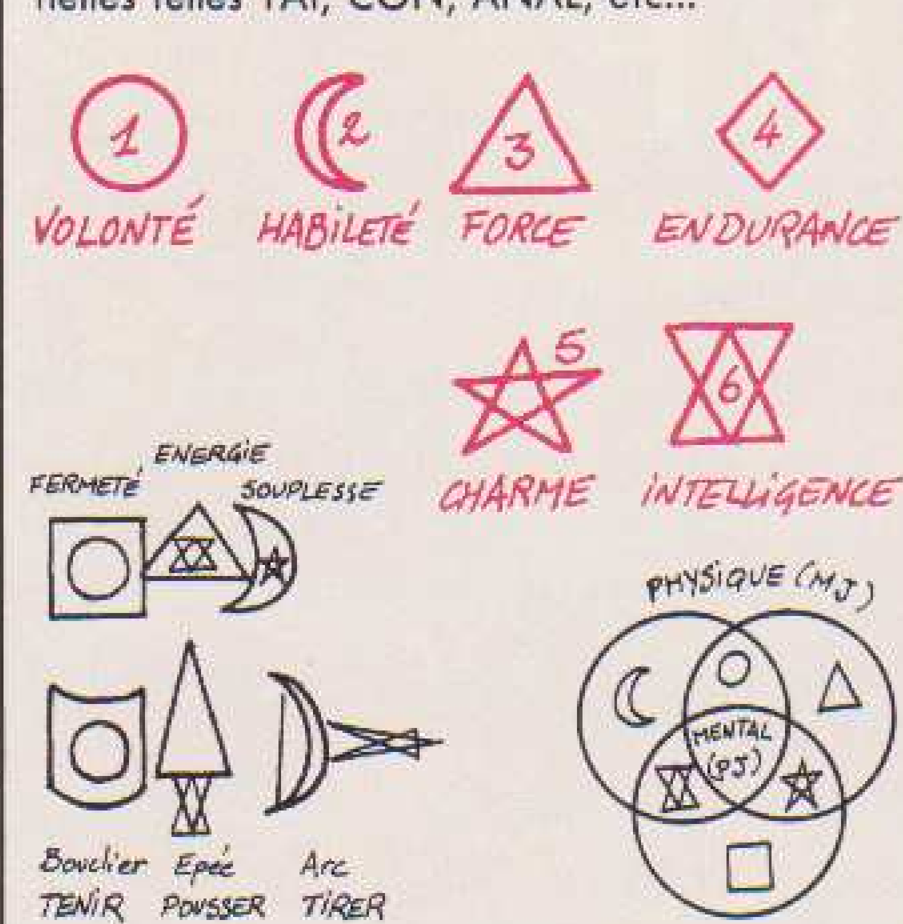
L'Encyclopédie galactique a, bien sûr, été conçue selon ces nouvelles règles. Mais, patatras !, le coffret Livre de Poche qui devait sortir avant *l'Encyclopédie* chez Laffont a été retardé de 2 mois à la suite d'un incident technique. Du coup les acquéreurs de *l'Encyclopédie* ont dû avoir l'impression de se retrouver dans un vaisseau E.T. errant à travers une galaxie inconnue.

La transition entre les deux règles devait se faire sans douleur : les personnages restent inchangés et la nouvelle procédure tient en quelques pages. Mais ce fut, pendant 2 mois, quasiment impossible. Le coffret est enfin sorti (vers le 15 décembre) et les anciens d'*Empire* peuvent aussi se procurer les nouvelles règles isolément (Livre du Maître, LdP n°7077, 30F). Je leur présente mes excuses sincères pour le retard et le surcroît de travail imposé par ces changements. Mais ils pourront constater que les nouvelles procédures sont beaucoup plus performantes et répondent aux critiques et désirs formulés après la première édition.

On s'est également posé des questions sur ces fameux symboles qui parsèment le texte et restent obscurs au premier abord. A quoi servent-ils ? A faire joli ?... A donner un cachet ésotérique ?... Il y a aussi de cela, je l'avoue. Au nombre de six, associés à chacune des caractéristiques primaires, ces petits pictogrammes ont une double fonction, l'une très simple, l'autre plus complexe, mais facultative.

Tout d'abord, au moment de la création du personnage, ces symboles visuels simples indiquent les caractéristiques primaires entrant dans le calcul des caractéristiques secondaires ; plus tard ils permettent de connaître d'un coup d'oeil les caractéristiques utilisables avec chaque compétence. Cela me paraît une solution plus élégante que les abréviations conventionnelles telles TAI, CON, ANAL, etc...





Il n'est pas indispensable de connaître la seconde fonction, beaucoup plus ésotérique, pour pratiquer le jeu. Mais un lecteur curieux se donnant la peine de méditer sur la force même de ces symboles pourra y trouver un « trésor ».

Les symboles permettent de résumer en un seul schéma un grand nombre de données, parfois contradictoires. En faisant des recherches pour le système de magie d'*Avant Charlemagne*, je fus frappé par l'analogie entre un système de jeu (n'importe lequel) et certains schémas et tableaux utilisés dans les « sciences » occultes. Il s'agit dans les deux cas de donner une cohérence symbolique à la réalité.

Malheureusement -j'en ai fait l'expérience- il ne sert à rien de vouloir expliquer ou décortiquer les symboles à quelqu'un qui n'est pas préparé à les comprendre. Seule une réflexion personnelle donne les clefs indispensables. Il faut regarder les symboles sans préjugés, les observer, les comparer pour en dégager les similitudes et les oppositions. Mais ils n'ont pas été choisis arbitrairement et deux personnes avec des démarches différentes arriveront à des résultats identiques. Je vais évoquer quelques interprétations possibles, mais, en cherchant, on en trouve bien d'autres par soi-même ou avec l'aide des livres que je cite, entre autres.

Au premier abord, ces symboles peuvent correspondre à une suite de chiffres, commençant par le cercle pour la Volonté (1 trait pour le tracer), puis le croissant de l'Habilité (2 traits), le triangle de la Force (3 traits), etc... Le cercle symbolise aussi la puissance du soleil, le croissant la fluidité de l'eau, le triangle l'énergie du feu, le carré la solidité de la terre, comme l'étoile peut être un symbole d'air et de communication et le « diabolo », forme proche du sceau de Salomon, représente la sagesse et tous les éléments (1).

Puis on peut également les conjuguer deux à deux selon leur forme. Le cercle et le losange sont deux figures stables, posées, elles correspondent à l'attitude ferme *Tenir* (Volonté ou Endurance) ; le triangle et le « diabolo » sont des figures pointues, agressives comme l'attitude énergique *Pousser* (Force ou Intelligence) ; le croissant et l'étoile sont des images élancées, creuses qui illustrent bien l'attitude souple *Tirer* (Habilité ou Charme). Mais peut-être faut-il que je précise pourquoi *Tenir, Pousser* et *Tirer* !

De quelque manière qu'on envisage un phénomène, il est remarquablement aisé de le décomposer en trois parties d'importance égale ; la difficulté est parfois d'en trouver plus de trois ! Je m'explique : considérez le temps (passé/présent/futur) ou l'espace, vertical (haut/milieu/bas) ou horizontal (devant/à côté/derrière), ou encore la société (riches/couches moyennes/pauvres). Retrancher une catégorie aboutit à une opposition simpliste mais dialectiquement utile et rajouter une 4ème catégorie ne développe généralement qu'une seconde opposition à l'intérieur d'une dialectique : Passé/Futur, proche ou lointain, par exemple. Le découpage en trois reste schématique, mais il permet de dégager les principaux aspects du problème. Il est d'ailleurs utilisé dans les principes de la rédaction : thèse, antithèse, synthèse.

De même, pour accomplir une action, physique ou mentale, un être ne pourra réagir que de trois façons :

- **Pousser** ou aller de l'avant, tenter de surmonter l'obstacle, de le bousculer, de l'affronter directement.
- **Tenir** ou résister, attendre, rester sur place, contenir, immobiliser, maintenir, parer, etc.
- **Tirer** ou se servir de la force de l'autre, feinter, contourner l'obstacle, esquiver le danger, etc.

Ces nouvelles conceptions, un peu abstraites, priment en fait sur les caractéristiques. La Volonté n'a pas pour unique fonction de « tenir ». Mais pour accomplir l'action de « tenir » mentalement, utiliser sa Volonté est le plus adéquat. De toute façon, le choix final reste au M.J.

Je ne peux malheureusement en dire davantage dans l'espace qui m'est alloué. Je risquerais en outre de répéter ce que j'ai déjà exprimé dans mes jeux ou d'avancer des idées que personne ne pourrait accepter sans avoir accompli une démarche personnelle dans cette voie. De toute façon, je le répète, la symbolique n'est qu'un « plus » qu'on peut laisser de côté sans nuire à la pratique du jeu.

François Nedelec

(1) Pour la correspondance symbolique, voir également Avant Charlemagne, p. 286.

Bibliographie

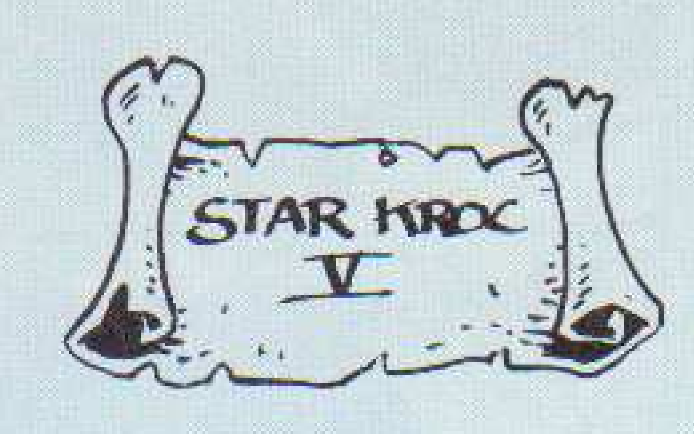
L'Homme et ses symboles, C.G Jung (Laffont).
Le symbolisme des jeux, J.-M. Lhote (Berg International).
Les nombres sacrés, M.H. Gobert (Beaudouin).
Histoire des mythes, Jean-Charles Pichon (Payot).
Dictionnaire des symboles, J.Chevalier-A. Gheerbrant (Laffont).
Yi King, traduction Wilheim-Perrot (Librairie de Médicis).

Encyclopédie galactique vol. 2

- **Tableau des sanctions** (p. 15) : la confirmation des biens ne concerne que le matériel que porte le P.J.
- **Fiche de personnage :** Evasion mentale = C+I+V/3, Evasion physique = H+F+E/3. Il faut inverser les symboles entre Résistance physique et mentale. Pour ces caractéristiques secondaires, il faut faire la somme des 3 caractéristiques primaires correspondantes.
- **Propulsion Varlet** (p.63) : dans le tableau, remplacer Mécanique par Informatique.


LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE - BÔ

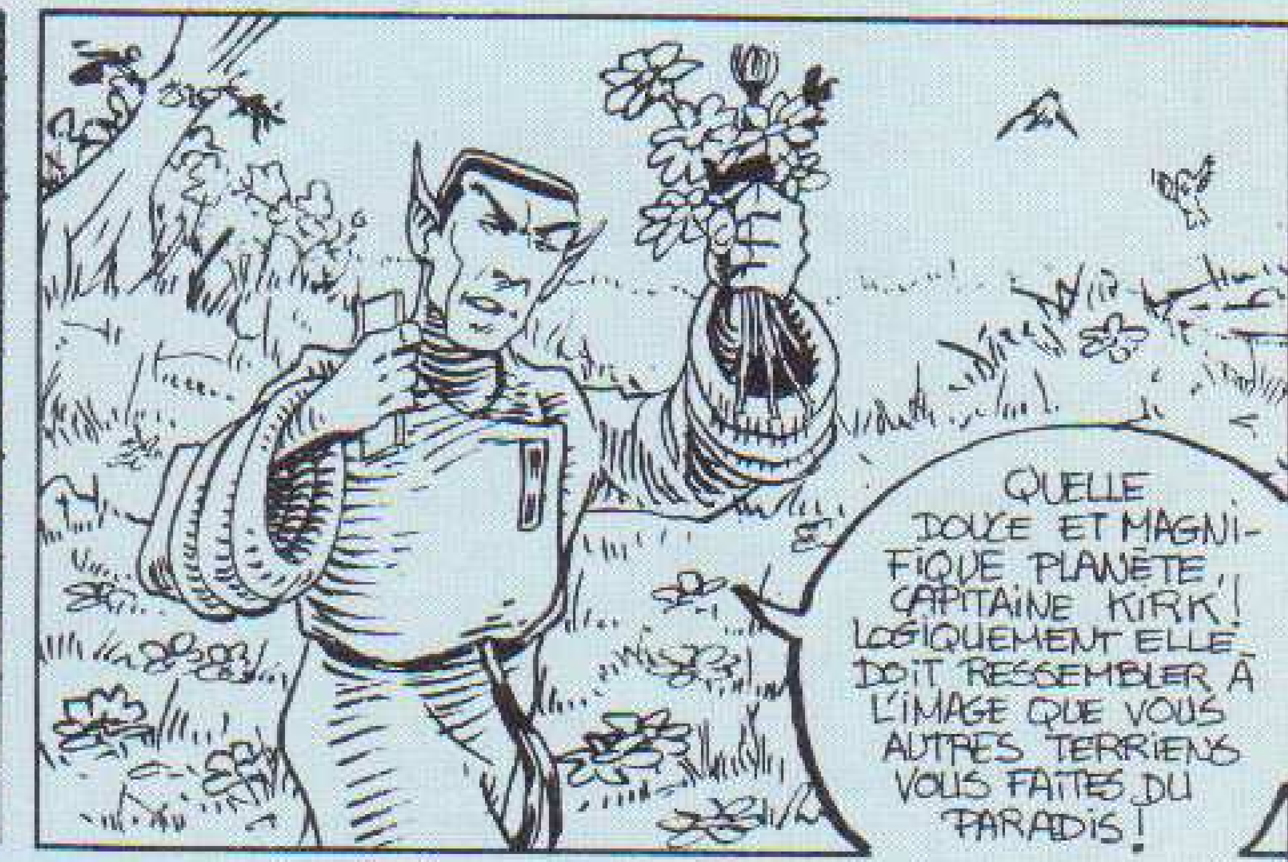

STAR KROC
V




COEFFICIENT ESPACE TEMPS 101.5...
USS ENTERPRISE


SPOCK À ENTERPRISE, TÉLÉTRANSPORTATION ACCOMPLIE CAPITAINE KIRK. VAIS ESSAYER ÉTABLIR CONTACT AVEC POPULATION LOCALE.


OH, NON !! UN DE NOS PIRES ENEMIS EN TERRITOIRE GOB !


QUELLE DOUCE ET MAGNIFIQUE PLANÈTE, CAPITAINE KIRK ! LOGIQUEMENT ELLE DOIT RESSEMBLER À L'IMAGE QUE VOUS AUTRES TERRIENS VOUS FAITES DU PARADIS !

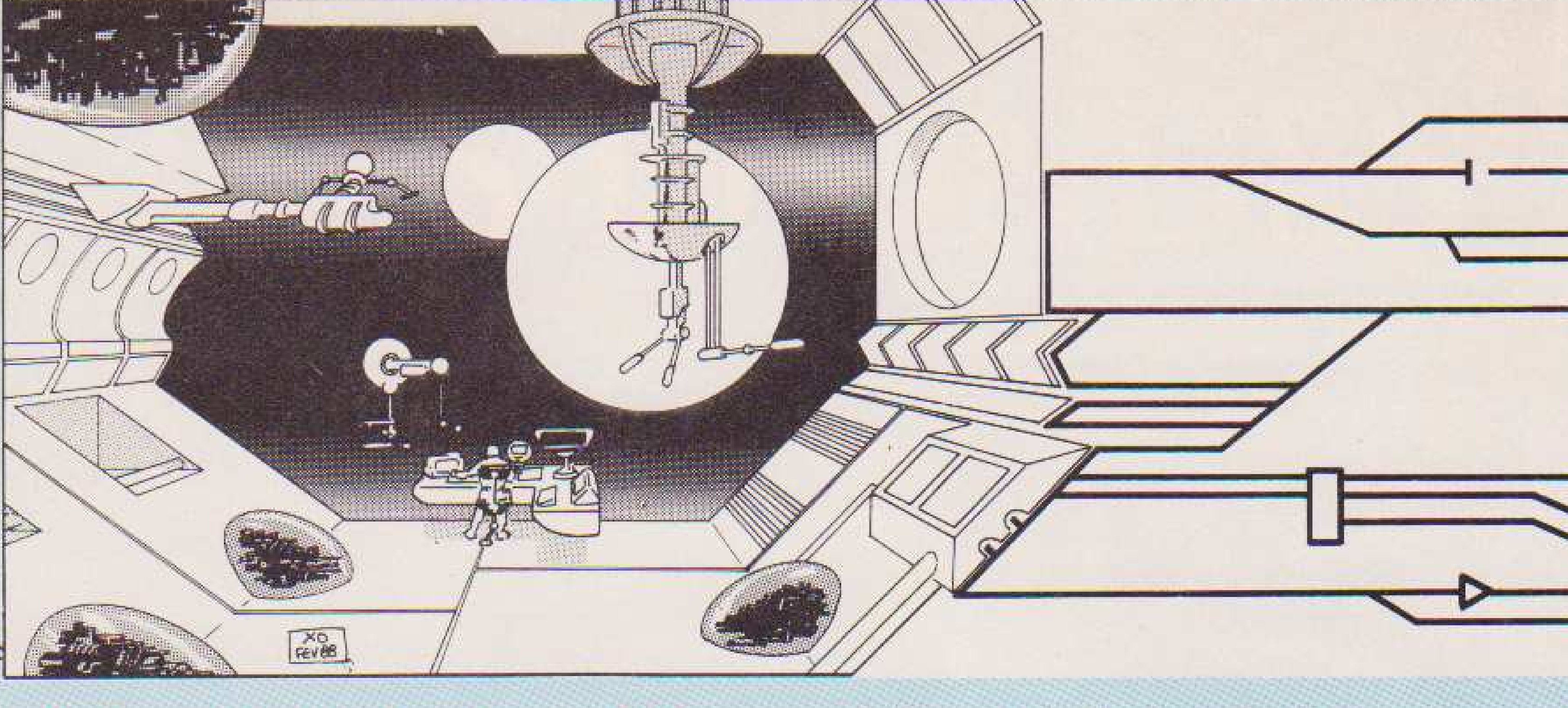

HA, HA VOS PROPOS N'ENGAGENT QUE VOTRE SENSIBILITÉ REFOULÉE DE VULCAIN, SPOCK ! HA, HA...
DOC
BURP... C'EST ÇA OUI, ARRÊTEZ DE DIRE N'IMPORTE QUOI SPOCK ! HIC...


LE VOILÀ !!


UNE RACE AYANT ÉVOLUÉ DANS UN TEL ENVIRONNEMENT DOIT POSSÉDER UN POTENCIEL INTELLECTUEL ET ESTHÉTIQUE CONSIDÉRABLE, CAPITAINE KIRK. J'AI HÂTE D'ÉTABLIR LE...


CONTACT !
HA.HA ÇA FAIT DU BIEN DE DÉSOSSER UN MAGO ELFE !! HA, HA !
IL EST GROS POUR UN ELFE !!
TANT MIEUX, IL BRÛLERA PLUS LONGTEMPS !!
BAM
CHEVALIER SEGUR '86
FIN





Si, règle générale, les jeux de rôle de science-fiction (pardon : de « space opera » !) sont tous différents les uns des autres, ils partagent souvent certaines caractéristiques communes et les récifs de l'espace ne sont pas rares... Pour les éviter, voici quelques conseils de prudence.

Universo adaggio

Ca-y-est ! Vous avez lu les règles de votre jeu de SF ! Les portes de l'univers tout entier sont prêtes à s'ouvrir devant vous ! Oui, mais... par où commencer ?
Bien sûr, vous pouvez décider d'entreprendre une cartographie complète et détaillée de tous les systèmes stellaires de votre galaxie de départ (avant de vous attaquer aux autres ensuite). Le problème, c'est qu'un univers... *c'est grand !!!* Alors, si vous n'êtes pas condamné à la prison à vie, ou si vous avez envie de commencer rapidement votre première partie, refrénez un peu votre ambition. Il n'y a rien de déshonorant à commencer une campagne sur un monde unique, surtout s'il est original.
Pensez à écrire les descriptions des planètes issues de votre imagination sur de petites fiches que vous rangerez par ordre alphabétique, au cas où vos joueurs auraient l'idée saugrenue de revenir plus tard. N'oubliez pas non plus de reporter minutieusement sur une carte à grande échelle, les mondes que vous avez détaillés. Grosso modo, imaginez que vous construisez un édifice. Votre première planète est comme la première pierre d'une maison. Les briques que vous rajouterez par la suite agrandiront votre oeuvre, mais la première sera toujours indispensable à la stabilité de votre création.

Hypertechnologico moderato

Le Gros Bill de l'espace ne se distingue de son homologue terrestre que par sa tenue. Vêtu d'un scaphandre spatial blindé renforcé par un exosquelette en titanium, il est bardé de phaseurs-désintégrateurs à bivalve inversée, de cuicuiteurs infrasoniques et de téléporteurs portatifs montés en porte-clefs. Avec ses pataugas à réaction, il écrase sans scrupules ses « féroces » adversaires qui, s'ils veulent survivre, n'ont qu'à baisser la tête et espérer qu'il aille ravager une autre galaxie.
Eh oui, pour certains maîtres de jeu, la SF se réduit à un attirail hyper-technologique capable de tout... et surtout du pire ! Comment en vouloir alors à certains joueurs « moyens » de profiter au maximum des ressources extraordinaires que la science et l'inconséquence du MJ mettent à leur disposition ? Malheureusement, lorsqu'on peut tout faire, on finit généralement par s'ennuyer. Le problème date des origines mêmes du space opera. Quand E.E.Doc Smith, inspiré par Burroughs et quelques précurseurs moins talentueux, imagina sa série des « Fulgurs », il avait surtout envie de s'amuser. Alors il donna naissance à un héros débile, qui fonçait comme un débile au travers de la galaxie, à bord d'un vaisseau super-extra-génialement-débile, pour affronter des adversaires un peu débiles... il faut bien l'avouer. Par la suite, il y a eu Goldorak, X-Or et la Fusée XL-5. C'est bien joli tout ça, mais aujourd'hui cela ne peut plus guère satisfaire que des enfants en bas âge et des présentatrices télévisées au long nez. Alors, halte à la débilité !
Evidemment, l'un des grands plaisirs des jeux de SF provient de la technologie futuriste dont disposent les personnages. Mais si vous, en tant que maître de jeu, vous cédez à la facilité en fournissant à vos joueurs des gadgets fabuleux à tous les coins de systèmes stellaires, vous risquez de le regretter par la suite. Ces « bibelots » peuvent tuer tout le suspens de vos parties s'ils sont trop puissants. Les artefacts technologiques du space opera sont un peu les objets magiques de l'heroic fantasy. Là où il y en a trop, il n'y a plus de plaisir. Réfléchissez donc pendant quelques micro-secondes avant de condescendre à en abandonner un entre les mains de vos joueurs. Ils trouveront de toute façon des moyens de s'en servir que vous n'aurez pas imaginé !

Combati spatiali moderati

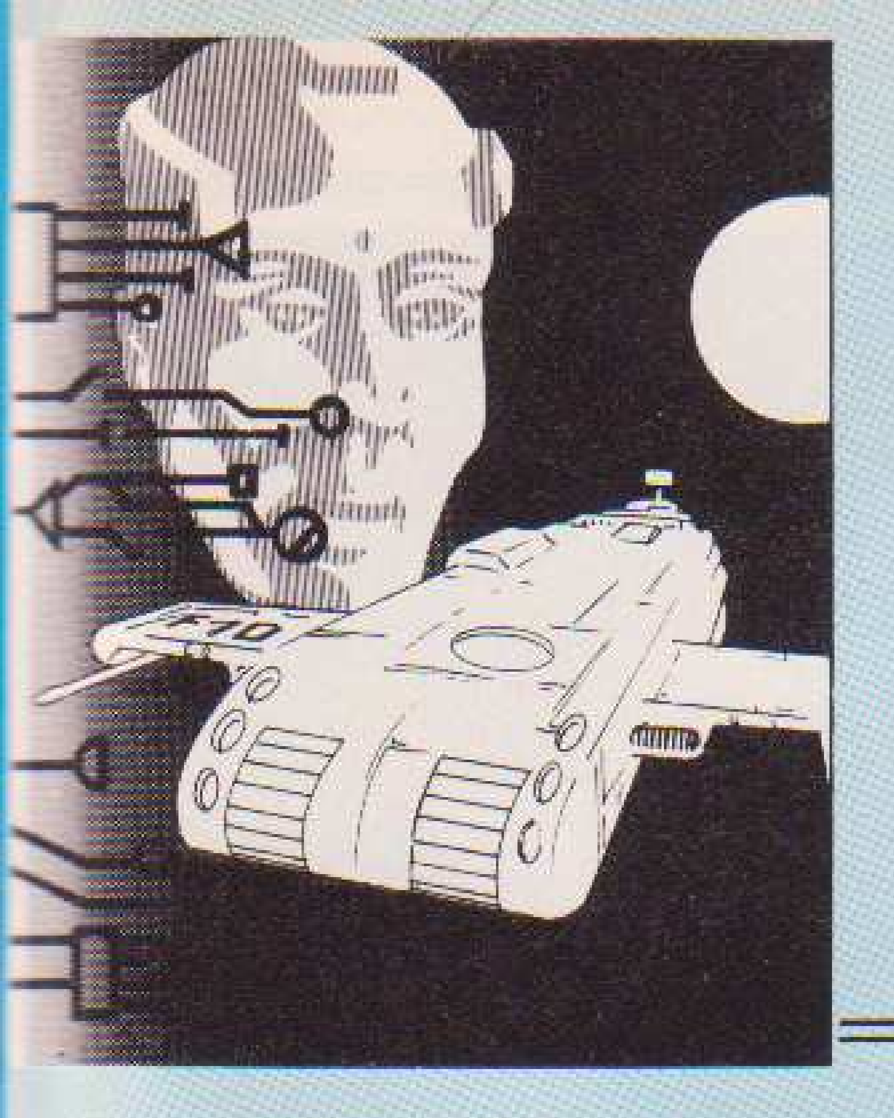
Aaaah, quel bonheur de foncer à tout berzingue au travers d'un champ d'astéroïdes en désintégrant à tour de bras des vaisseaux klingons ou impériaux ! C'est vrai, certains jeux (*Star Wars*, entre autres) encouragent les combats spatiaux. Mais ne perdez pas de vue que si vos joueurs jouent de malchance, quelques jets de dés malheureux peuvent les transformer en poussière stellaire.
Pour parer à cette éventualité, il existe plusieurs solutions. La première consiste à bannir de vos parties les combats spatiaux, mais gageons que vos « héros galactiques » se sentiront frustrés. Vous pouvez aussi « truquer » entièrement vos combats (ex : *« T'as manqué ton jet de dés ? Euh... c'est pas grave. Le vaisseau des Astrollmops percute la queue d'une comète. Vous avez gagné ! »*), mais des joueurs rusés risquent de remarquer la supercherie et alors... gare ! Enfin, vous pouvez faire très attention à « équilibrer » les combats en faveur des aventuriers, tout en leur ménageant éventuellement une porte de sortie au cas où ils auraient le dessous (ex : *« Aïe ! Vos écrans viennent de lâcher. Encore un coup au but et vous êtes cuits ! Votre dernière chance consiste à essayer de vous dissimuler au fond d'un des cratères de la petite lune que vous apercevez à tribord. »*).

Molto vocabulario marino

Je ne sais pas si vous avez déjà remarqué, mais le space opera utilise souvent des termes techniques tirés des livrets d'instruction de la Marine de nos grands pères. On parle de « vaisseaux » spatiaux, de « navigation » interstellaire et même, dans les vieux livres de Maurice Limat parus chez Fleuve Noir, de « cosmatelots » (*Mais est-ce une référence ? NDLR*). Evitez donc de parler de « gauche » ou de « droite », dites « babord » ou « tribord ». Ne dites pas « prendre la direction de », dites « mettre le cap sur ».
Goddam ! Mais, c'est bien sûr : le space opera n'est en fait qu'une variante cosmique des aventures maritimes qui ont fait la joie de nos aïeux ! Une fois que vous l'aurez réalisé vous trouverez de multiples occasions de parler de « ports d'attache », de « corsaires de l'espace », de « vaisseaux de ligne », « de croiseurs », « de capitaines courageux », etc...

Ambianto staccato

Aucun jeu ne peut proposer plus de dépaysement qu'un jeu de SF. Pour en faire pleinement profiter vos joueurs, vous devez leur fournir des descriptions d'une grande richesse. Gardez toujours à l'esprit qu'une planète peut avoir une « odeur » et qu'un soleil bleu ne fournit pas forcément une lumière jaune comme celui du système Terra.
Donnez un maximum de « couleur locale » aux lieux visités. Pour cela, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination la plus débridée. Néanmoins, si vous voulez préserver un

Profession : Directeur d'opéra spatial

minimum de cohérence à votre univers, vous avez tout intérêt à préparer à l'avance quelques descriptions. Ce travail de préparation préalable vous évitera de trop « délirer » en cours de partie, tout en vous permettant de réfléchir à tête reposée à ce qui est crédible et à ce qui ne l'est pas.

Improvisatio ma non troppo

L'agoraphobie vous guette ! Dans les jeux de SF vous aurez rarement des murs de « donjons » (pouah !) auxquels vous raccrocher. Au lieu de cela, l'univers tout entier sera à la disposition de vos joueurs et ils pourront décider de faire pratiquement n'importe quoi. Les jeux de rôle futuristes sont, en effet, des jeux « ouverts », c'est à dire qu'ils se jouent généralement en « extérieurs ». Alors, pour pouvoir répondre à toutes les idées farfelues qui passeront par la tête de vos aventuriers, il va falloir vous essayer à la technique la plus difficile de la maîtrise de jeu : l'improvisation. Restez calme, on peut s'en sortir sans attraper de cheveux blancs...

Comme nous l'avons déjà vu, le space opera est un genre littéraire largement inspiré de la littérature d'aventure « classique ». Ce qu'il faut également savoir, c'est que les univers futuristes ne sont, après tout, que des transpositions pseudo-scientifiques de notre propre monde. Je m'explique : le fait de prendre un véhicule anti-grav pour se rendre de l'astroport au motel galactique du coin n'est pas très différent du fait de prendre un taxi pour aller d'une gare à un hôtel. Par beaucoup de ses aspects, la SF n'est qu'un décor, une ambiance, un environnement merveilleux qui métamorphose une réalité ressemblant beaucoup à celle que nous connaissons. Si vous êtes amené à improviser, gardez à l'esprit que les personnages peuvent être confrontés à peu près à tout ce qui existe déjà dans notre quotidien. Seule l'apparence change ! Ainsi, s'ils veulent aller manger dans un snack, décrivez-leur un « Macdo » automatisé où les serveurs sont des robots et où la nourriture est aussi insipide que dans les fast food d'aujourd'hui. S'ils traversent une jungle inexplorée, faites-leur rencontrer des insectes (qui peuvent être gros comme des camions) et des fauves (à six pattes, si vous en avez envie). S'ils se promènent dans les rues d'une ville perdue sur une planète lointaine, n'oubliez pas les agents de police, les chauffards, les mendiants, les mégères en train de faire leurs courses, les enfants de retour de l'école, etc... Pour improviser en SF, le principe est simple : imaginez ce que les joueurs pourraient rencontrer dans notre monde, adaptez vos descriptions à l'univers de votre jeu et laissez faire les personnages.

Aventuro allegro

On peut vivre n'importe quel type d'aventure dans un univers de science-fiction. La variété des possibilités offertes est illimitée. Si vous séchez un jour devant votre feuille blanche, à vous demander ce que vous pourriez bien proposer à vos joueurs, pensez au dernier film ou au dernier roman d'aventure que vous avez lu et transposez-en l'action dans votre univers. L'intrigue ne peut-elle pas, avec quelques modifications, donner lieu à un bon scénario ? Les personnages ne vous inspirent-ils pas des situations intéressantes à simuler ?(1)

Un exemple ? Imaginons que vous vouliez adapter « Le Nom de la Rose » à votre jeu de SF favori. Le monastère qui sert de cadre à l'action peut être remplacé par une planète ultra-religieuse où s'affrontent différents courants de pensée théologiques. Les assassinats « démoniaques » peuvent avoir été montés par une secte fanatique qui n'hésite pas à employer les ressources de la technologie (apparitions holographiques, robots tueurs miniaturisés, etc...) pour convaincre la communauté qu'ils sont l'oeuvre du démon. Imaginons que cette même secte dispose de documents scientifiques extrêmement précieux qu'elle a dissimulés dans un satellite protégé par toute une série de pièges (au lieu du labyrinthe de l'histoire originale). Les personnages du roman, Baskerville et les autres, peuvent être quasiment transposés sans modifications sur cette planète où règne l'obscurantisme religieux. Ajoutons maintenant quelques « exagérations » typiques du space opera (messes célébrées devant des centaines de milliers de fidèles dans une cathédrale néo-gothique en béton vibré, vaisseaux spatiaux marqués du sceau de l'Etre Suprême, etc...) et nous obtenons déjà un canevas d'aventure intéressant. Vous ne trouvez pas ?

Cette technique peut être employée avec pratiquement n'importe quelle histoire littéraire ou cinématographique, pourvu que l'action y tienne une part non négligeable.

Molto campagno

Vous ne tirerez le meilleur d'un jeu de SF qu'en entreprenant une campagne. En effet, les aventures isolées sont souvent frustrantes pour les joueurs. A peine ont-ils le temps de s'habituer aux conventions de votre univers (Comment s'appelle un téléphone ? Quels sont les moyens de transport ?) que l'aventure est déjà terminée...

Dans une campagne, par contre, vos joueurs auront l'impression que chaque partie ne fait qu'enrichir et approfondir leurs personnages. Quoi qu'il en soit, pour qu'une campagne soit vraiment intéressante, il faut fournir quelques efforts supplémentaires. Ainsi, les joueurs devront détailler le « background » de leurs personnages : passé, liens familiaux, aspirations personnelles. De cette façon, ils auront moins l'impression d'être des pions perdus dans un univers virtuellement infini et resteront avant tout des êtres « vivants ».

De votre côté, il faudra aussi fournir un peu de travail. Pour que votre univers reste crédible et cohérent, vous devrez toujours noter les événements importants qui ont émaillés les aventures. Vous devrez également prêter une attention toute particulière aux scénarios que les joueurs ont préférés, afin d'adapter vos créations à leurs désirs. Heureusement, dans les jeux « ouverts », il se passe souvent un phénomène étrange et bien utile au maître de jeu : au bout de quelques parties, les joueurs tendent à imaginer leurs propres aventures et le MJ n'a plus qu'à canaliser leurs idées pour qu'elles ne dépassent pas les bornes des règles. Ainsi, vos joueurs tenteront peut-être d'attaquer une banque galactique, à moins qu'ils ne décident de monter une troupe de mercenaires ou une entreprise commerciale. Votre tâche sera alors d'autant facilitée, que vous n'aurez plus qu'à suivre leurs idées pour élaborer vos scénarios.

Finale

Les jeux de rôle SF sont d'une richesse inouïe. Ils offrent des possibilités que peu de maîtres de jeu et de joueurs soupçonnent. Ils doivent cependant être abordés avec prudence, sans perdre de vue que la science n'est pas de la magie et que les monstres extra-terrestres ne sont pas issus du Monster Manual. A une époque où les donjons ont tendance à se standardiser et où le génie de Tolkien est foulé au pied par des joueurs sans imagination, il est peut-être temps d'aller prendre un bol d'air frais dans le vide interstellaire. Avec les jeux de qualité qui sont aujourd'hui disponibles sur le marché, il serait vraiment dommage de ne pas en profiter.

Jacques Dalstein
illustration : XO

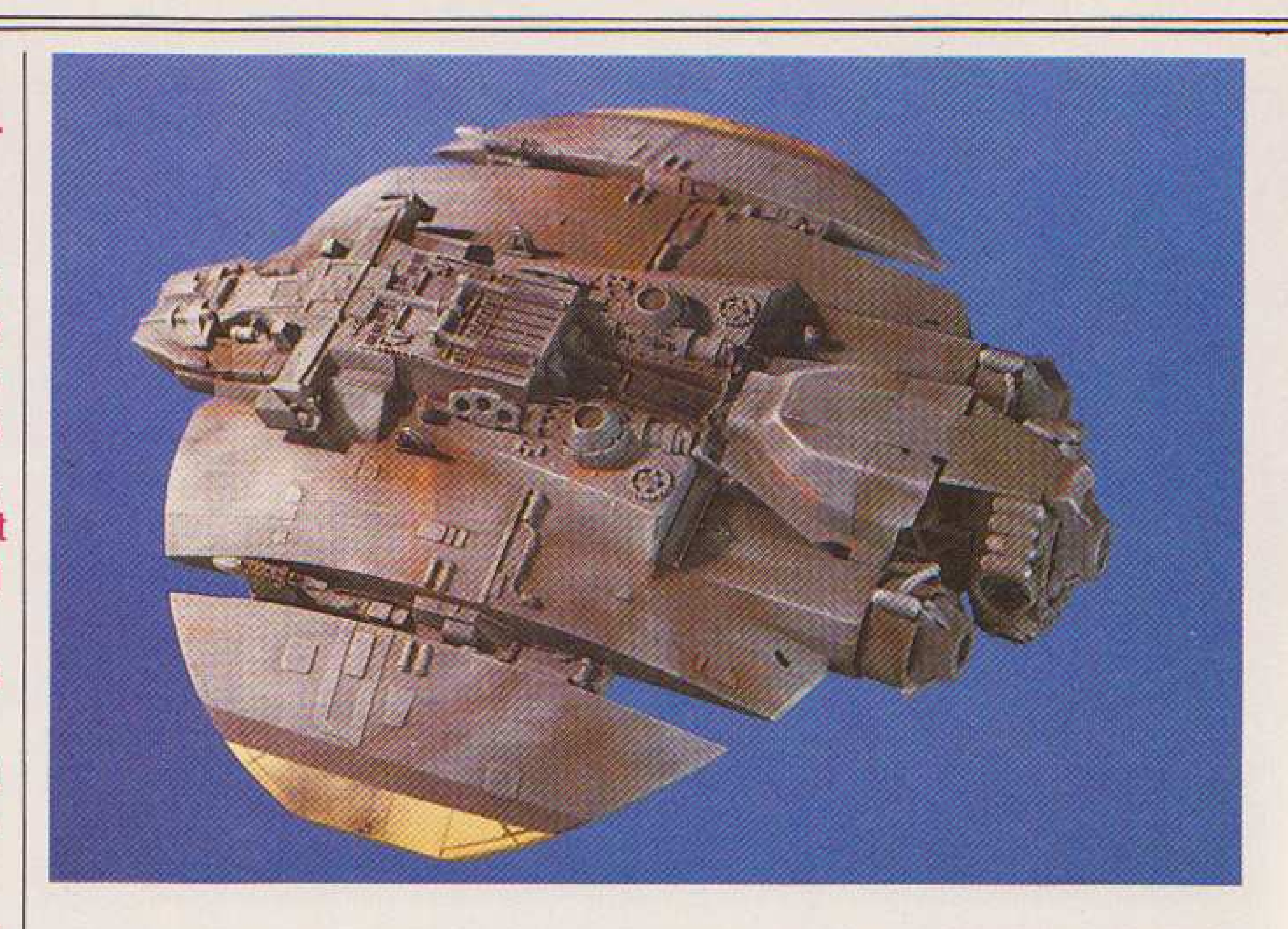
(1) Rappelons à nos charmants lecteurs que c'est l'objectif de nos différentes « inspis » : bouquins, bédés, ciné.

Dès le début de la Rébellion, certaines sociétés construisant ou sous-traitant des engins spatiaux (telle INCOM) furent très rapidement rendues inopérantes par la fuite de certains de leurs "cerveaux". Ceux-ci apportèrent à la Rébellion leur savoir-faire, mais aussi des plans et surtout des prototypes comme celui du chasseur X-WING qui surclasse actuellement nos chasseurs classe TIE.
Dans cette fuite, ils ne purent heureusement pas voler le prototype du STC001 mais réussirent à l'endommager gravement. Les ingénieurs restés fidèles à notre Empereur travaillèrent d'arrache-pied et construisirent le STC003 "Starcrasher".
D'après les premiers résultats des tests, ce vaisseau risque bien de devenir la hantise des rebelles.

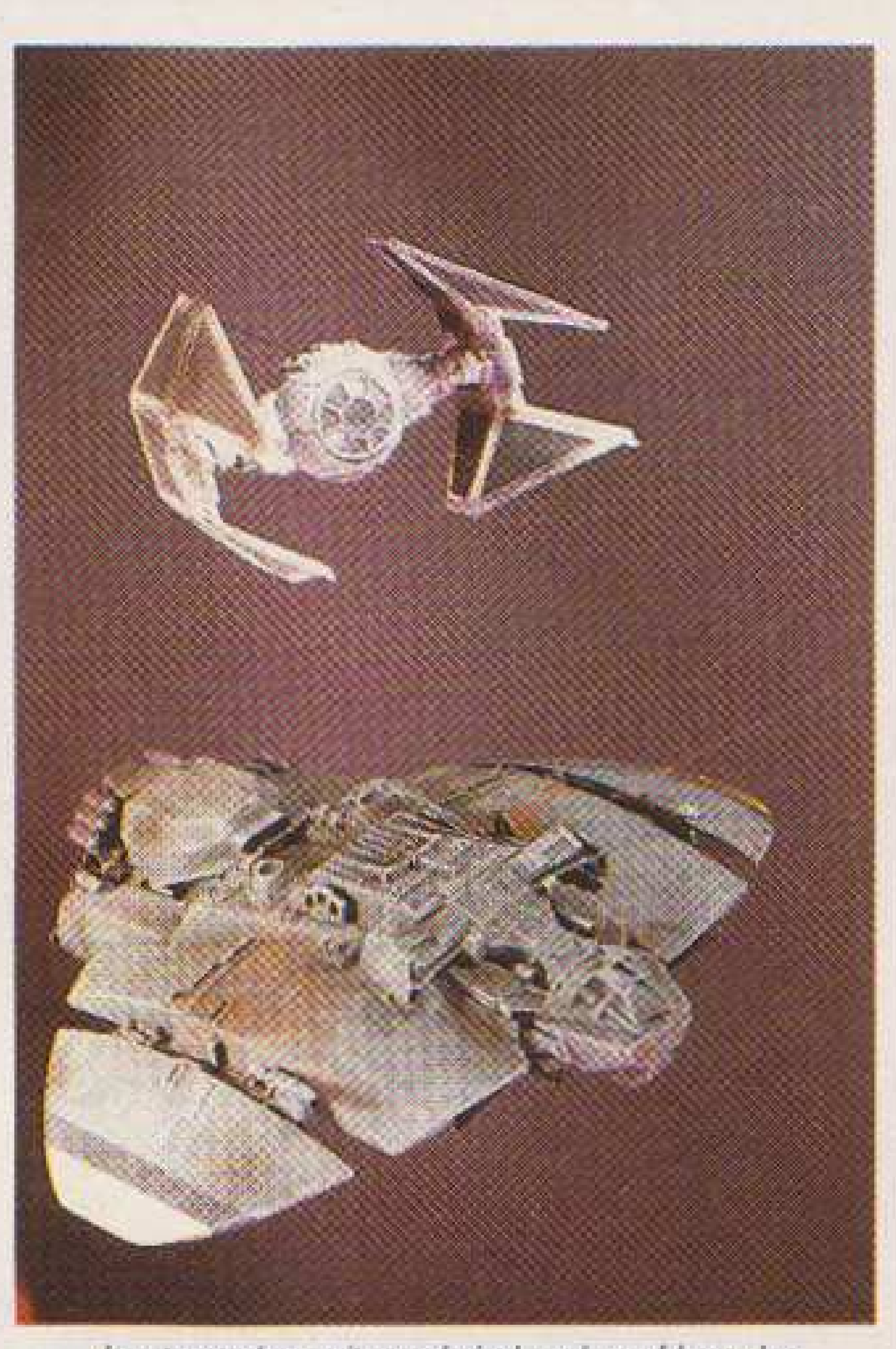
Archives de l'INCOM
Extrait

"Le STC003 me semble être, pour le type de mission qui lui est fixé, l'engin de destruction le plus remarquable jamais mis à notre disposition. Sa puissance de feu et ses protections nous permettent des incursions dévastatrices chez les rebelles. De plus, lors des attaques au sol, le bruit de la sirène terrorise les défenseurs."

Astrocapt. F. Stobas.
17ème Flottille Impériale.
(Extrait de l'interview paru dans Casus Belli Para Bellum n°2473, consacré à la campagne de Tatooine.)



Chasseur Lourd Sol/Espace "Starcrasher" Mod. STC 003



Le starcrasher agit en général seul, sauf lorsqu'un officier l'accompagne à bord d'un chasseur TIE, afin d'indiquer au STC s'il doit intervenir, et où.

Fiche Star Wars

Type : STC003
Fabrication : Siennar. SRT08 + 2 aux. SRS.03.
Longueur : 35m
Largeur : 29m
Equipage : 4
Passager : 2
Capacité soute : 100kg
Autonomie : 2 semaines
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 1D
Coque : 4D+2
Ecrans : coefficient 3D
Armement :
2 lasers lourds sous tourelle asservie; ordinateur de visée : 1D; dommage combiné : 7D
2 canons ioniques. Tir indépendant; ordinateur de visée : 2D; dommage : 3D.
6 missiles à concussion; ordinateur de visée : 2D; dommage : 9D.
Capacité de la soute à bombe : 1 tonne métrique (bombe à détonite).

Chasseur Lourd STC003 "Starcrasher"

A noter : le STC003 est muni d'une sirène employée à des fins psychologiques en attaque au sol. Aucune surface transparente ne s'ouvre sur l'extérieur, dont les images sont retransmises par des caméras sur les écrans de bord. Ces deux traits lui confèrent une "aura" particulièrement stressante pour ceux qu'il agresse.



Même au repos, le monstre garde son air massif et menaçant

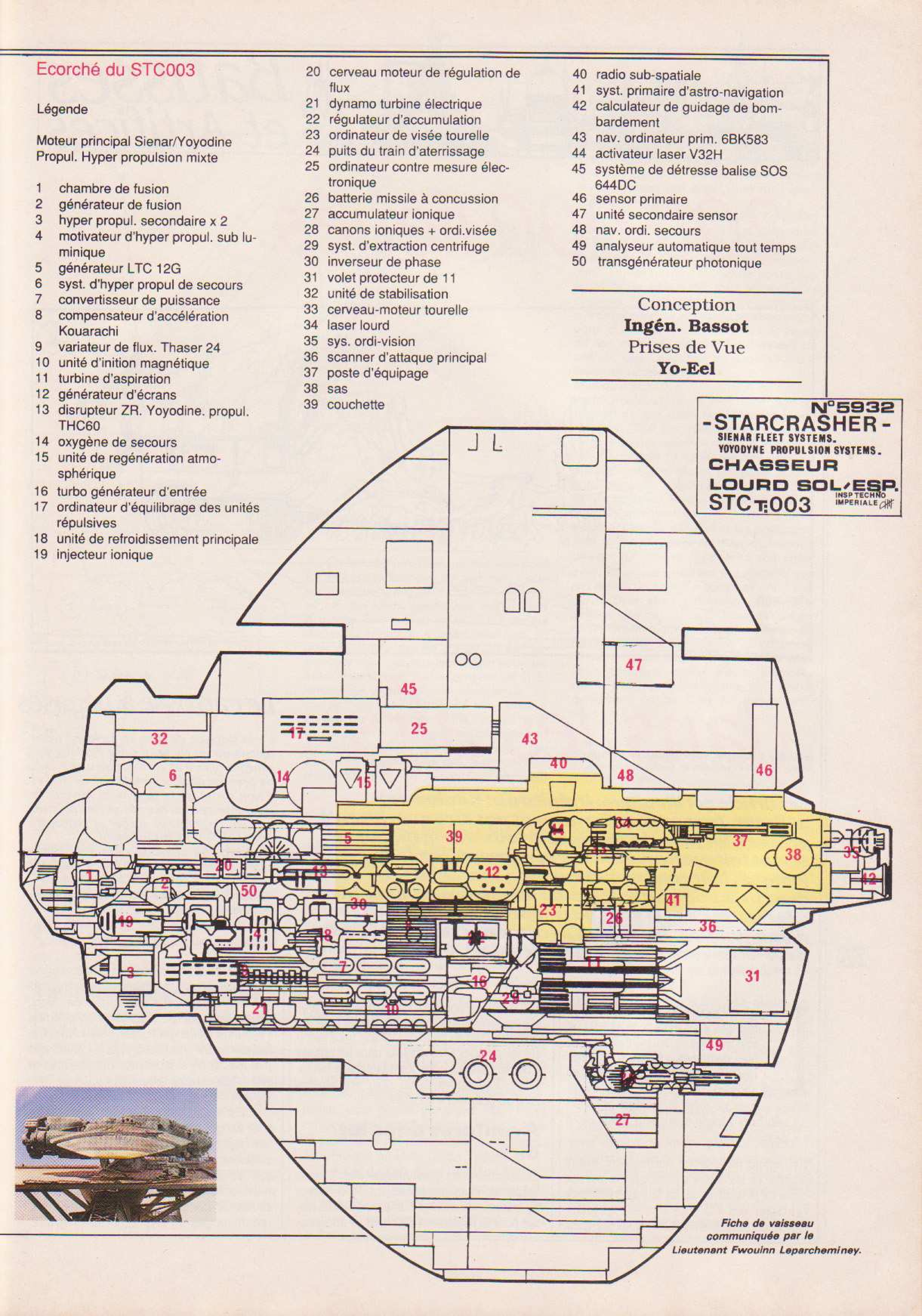
Ecorché du STC003

Légende

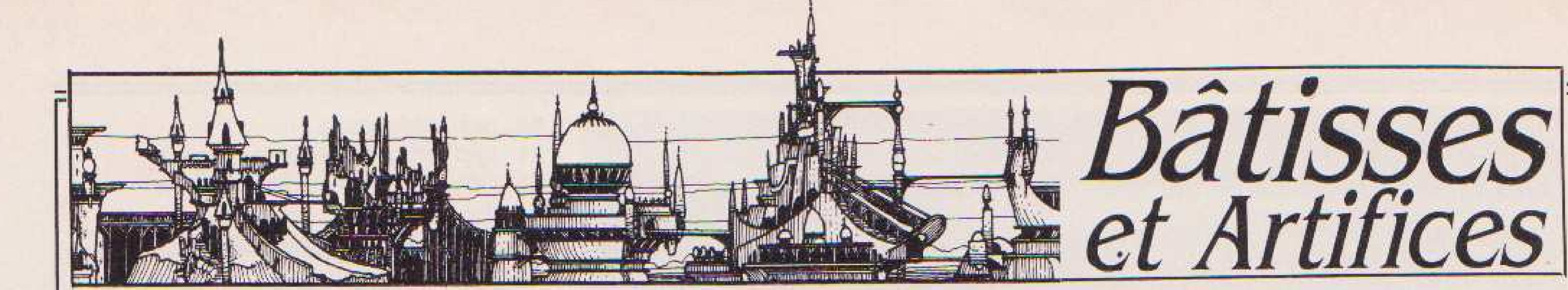
Moteur principal Sienar/Yoyodine
Propul. Hyper propulsion mixte

1 chambre de fusion
2 générateur de fusion
3 hyper propul. secondaire x 2
4 motivateur d'hyper propul. sub luminique
5 générateur LTC 12G
6 syst. d'hyper propul de secours
7 convertisseur de puissance
8 compensateur d'accélération Kouarachi
9 variateur de flux. Thaser 24
10 unité d'inition magnétique
11 turbine d'aspiration
12 générateur d'écrans
13 disrupteur ZR. Yoyodine. propul. THC60
14 oxygène de secours
15 unité de regénération atmosphérique
16 turbo générateur d'entrée
17 ordinateur d'équilibrage des unités répulsives
18 unité de refroidissement principale
19 injecteur ionique
20 cerveau moteur de régulation de flux
21 dynamo turbine électrique
22 régulateur d'accumulation
23 ordinateur de visée tourelle
24 puits du train d'aterrissage
25 ordinateur contre mesure électronique
26 batterie missile à concussion
27 accumulateur ionique
28 canons ioniques + ordi.visée
29 syst. d'extraction centrifuge
30 inverseur de phase
31 volet protecteur de 11
32 unité de stabilisation
33 cerveau-moteur tourelle
34 laser lourd
35 sys. ordi-vision
36 scanner d'attaque principal
37 poste d'équipage
38 sas
39 couchette
40 radio sub-spatiale
41 syst. primaire d'astro-navigation
42 calculateur de guidage de bombardement
43 nav. ordinateur prim. 6BK583
44 activateur laser V32H
45 système de détresse balise SOS 644DC
46 sensor primaire
47 unité secondaire sensor
48 nav. ordi. secours
49 analyseur automatique tout temps
50 transgénérateur photonique

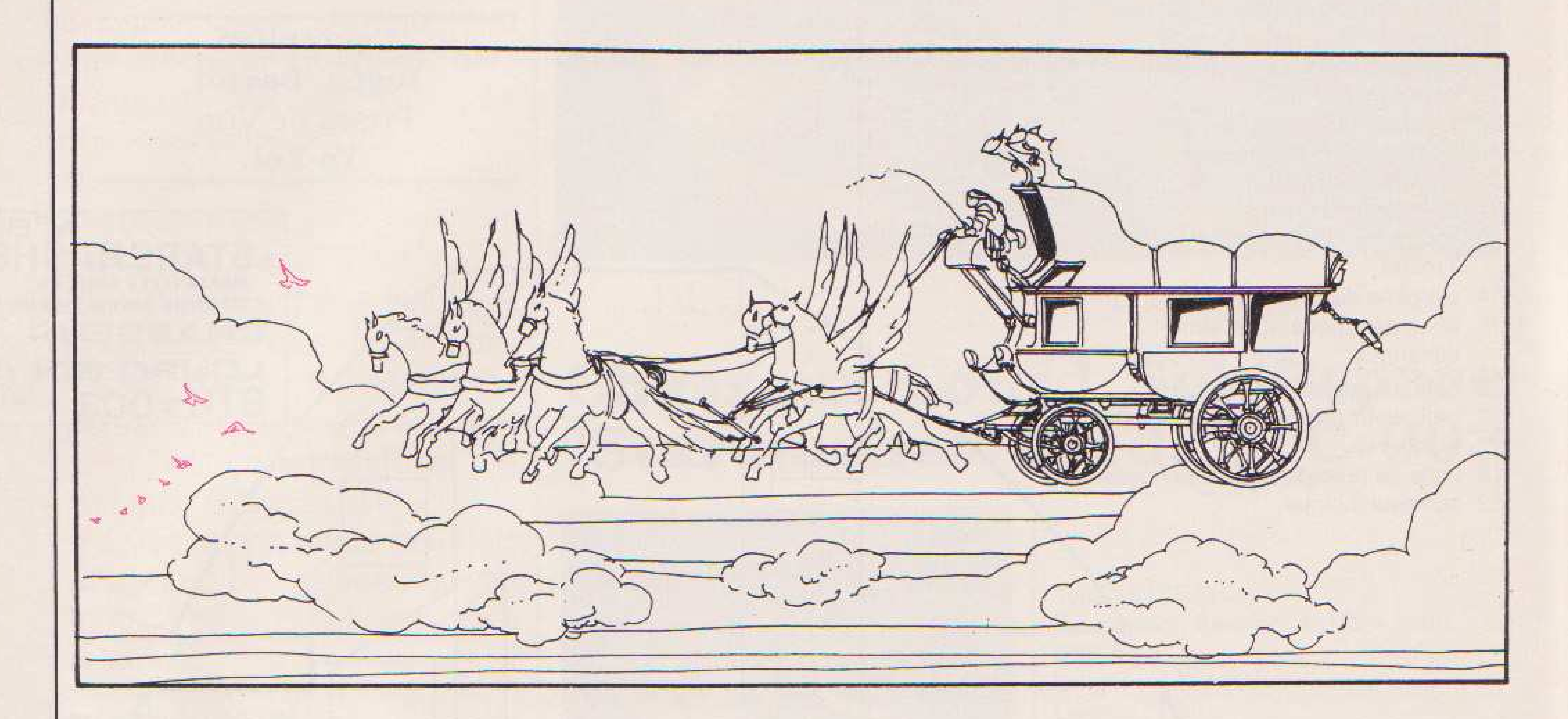
Conception
Ingén. Bassot
Prises de Vue
Yo-Eel



Fiche de vaisseau communiquée par le Lieutenant Fwouinn Leparcheminey.



200.000 lieues



dans les airs

Cet article est illogique, irréaliste et totalement délirant. Tant mieux. On ne peut pas dire que, jusqu'à présent, les jeux de rôle médiévaux-fantastiques se soient fait particulièrement remarquer par leur logique, leur réalisme et leur bon sens. Alors, si vous en avez assez de visiter toujours les mêmes donjons bien « terrestres » et si vous possédez un minimum d'imagination, les engins décrits dans ces pages vont peut-être vous donner des idées...

L'air et l'espace sont deux dimensions trop peu exploitées dans les jeux de rôle médiévaux-fantastiques, et c'est bien dommage... Même si certaines règles (celles d'AD&D, par exemple) abordent le sujet des plans d'existence, aucune ne prête la moindre attention aux véhicules aériens et spatiaux. Pourtant, il y a de quoi faire !

Cet article ne cherche aucunement à être réaliste et les lois « scientifiques », comme celles de la relativité ou de la conservation de l'énergie, ont été joyeusement ignorées. Quand on dispose d'une alliée aussi précieuse que la magie, pourquoi s'embarrasser de problèmes terre-à-terre ? En tout cas, si vous ne souscrivez pas au point de vue que nous avons sur les voyages aéro-spatiaux dans les univers d'heroic fantasy, faites les adaptations nécessaires. Ensuite, emmenez donc vos joueurs faire un petit tour « là-haut »...

Aventures dans les airs

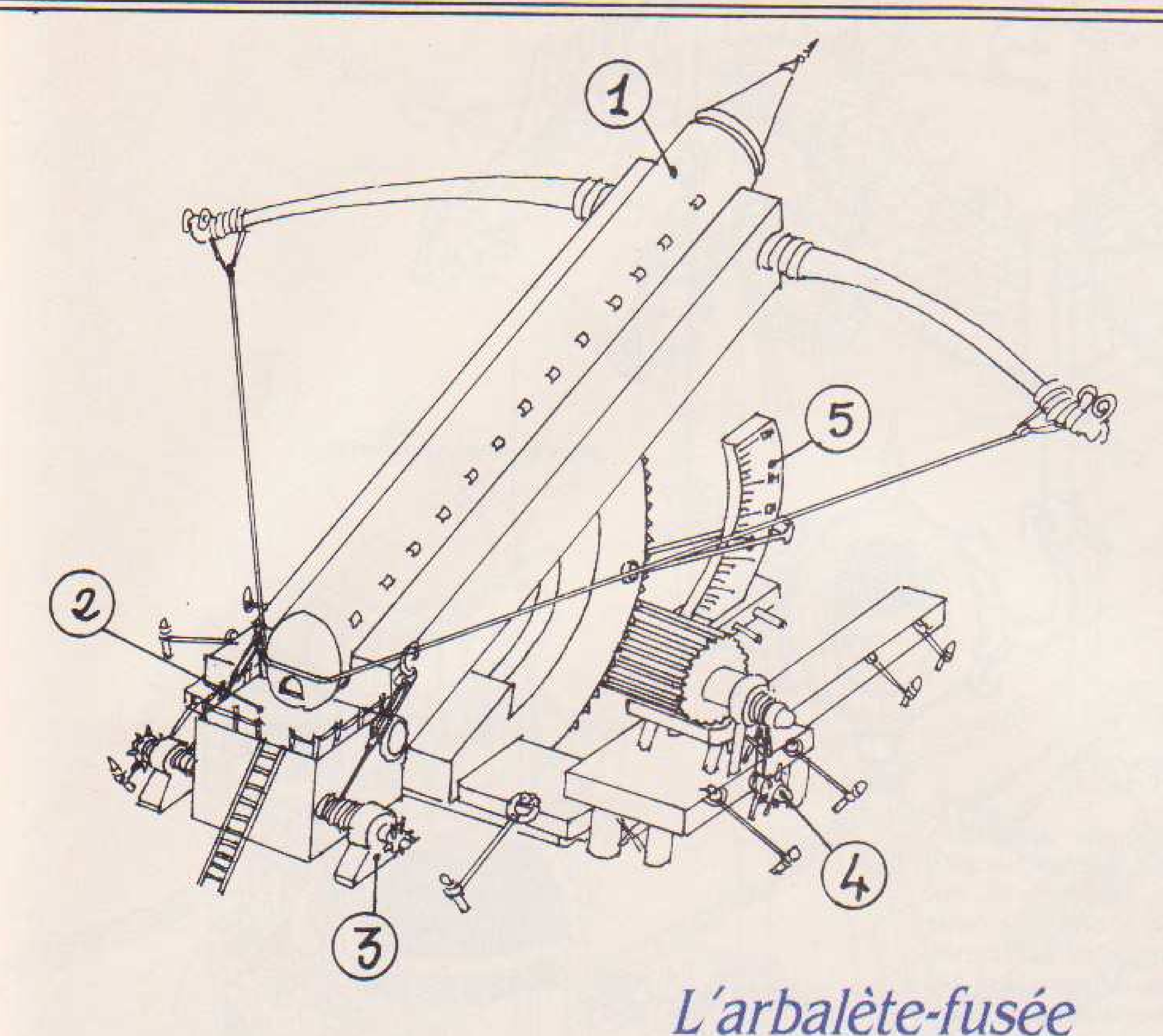
Evidemment, les personnages d'un monde médiévalo-mythique pourraient se contenter de ballons, de montgolfières ou de delta-planes pour se déplacer et découvrir de nouveaux horizons. Mais ce serait quand même se priver de toutes les ressources magiques et fabuleuses que leur univers met à leur disposition. Alors, pensez quelques fois à leur proposer quelques « appareils » étranges, comme les « arbalètes-fusées » ou les « nacelles à pigeon » présentées plus loin. Ils n'y croiront peut-être pas, mais ce sera tellement plus drôle !

Quoiqu'il en soit, ne les laissez pas s'ennuyer pendant leurs voyages. Les cieux recèlent plus d'un danger qui pourront les distraire. Ainsi, une bonne tempête ou un orage terrifiant ont toutes les chances de dévier de leur route les aventuriers les plus vaillants. Et puis, il existe aussi quantités de monstres qui aiment se promener dans les airs : dragons, balrogs (pourquoi pas ?), gryphons, aigles géants,

Le carrosse à pégases

« ...Le principe de mon véhicule est d'une étonnante simplicité. Il suffit d'atteler des chevaux ailés à un carrosse classique, puis de prendre quelques centaines de mètres d'élan avant de se jeter dans le vide. La puissante traction assurée par les pégases ne peut qu'entraîner cocher et passagers dans les cieux. C'est évident !
D'accord, les chevaux ailés sont assez rares de nos jours, mais est-ce vraiment une objection valable ?... »

(Extrait de « Mes meilleurs projets » par Orguen du Nuage).



1 Fusée
2 Passerelle d'embarquement
3 Tendeur du cable
4 Réglage de l'azimuthage
5 Cadran de réglage azimuth.

L'arbalète-fusée

« ...On connaît le goût du peuple nain pour les métaux précieux et les gemmes. Cette attirance naturelle peut cependant devenir un vice lorsqu'elle pousse ses victimes à mettre leur vie en péril. C'est ce qui arriva à Celianthril, fils de Galianthril, un nain de bonne famille qui s'était fait remarquer dès son plus jeune âge pour ses idées fantasques. Cette propension à la rêverie lui avait valu les foudres de ses compatriotes et il s'était bien vite retrouvé au ban de la société naine. Un soir qu'il rêvassait avec nostalgie en contemplant les cieux étoilés, il conçut le projet fou d'inventer une machine qui lui permettrait d'aller décrocher les »joyaux qui décorent la voûte céleste« (sic). Aussitôt dit, aussitôt fait. Pendant des mois de dur labeur, il fabriqua une gigantesque arbalète sur laquelle il plaça un long cône pointu (afin qu'il se »plante« dans le ciel !) et creux, dans lequel il installa quelques sièges. Avec l'aide de quelques villageois, il fit tendre la corde de l'arbalète au maximum et monta dans son engin, non sans quelque appréhension...

Le signal du départ fut donné et l'arbalète géante se détendit avec fracas. L'appareil du nain s'éleva dans les airs jusqu'à ne plus être qu'un petit point dans l'azur et, pendant un instant, tout le monde pensa que le projet se présentait sous les meilleurs auspices. Mais bientôt, l'engin commença à redescendre... Il se planta profondément dans le sol à quelques centaines de lieues de son point de départ. Est-il besoin de préciser que Celianthril ne survécut pas à cet atterrissage brutal ?

Quoiqu'il en soit, son invention fut découverte quelques jours plus tard par un shaman orc qui, après quelques années de réflexion, finit par comprendre comment cette »flèche« était arrivée là. Il trouva l'idée bonne et fit fabriquer une nouvelle arbalète géante, moins puissante cependant que celle employée par Celianthril. Après quelques essais (113 morts), il remarqua que le taux de mortalité était particulièrement élevé chez les passagers. Il en fallait plus pour l'arrêter et il décida un jour de monter à bord de son engin avec 96 de ses guerriers (on prétend que pas même un hobbit n'aurait pu encore se glisser avec eux !) pour aller attaquer la célèbre cité de Bahanjur-Kazbam. Ce fut certainement l'attaque la plus rapide de l'histoire : les habitants de la ville-cible virent le gigantesque projectile survoler leurs remparts avant d'aller s'écraser contre une montagne voisine, puis disparaître dans un lac. Il n'y eut aucun survivant... »

(Extrait de « Tire-bouchons, tapettes à mouches et autres machines démoniaques » par Ladamundus-le-Pieux).

etc... Un combat mené à plusieurs centaines de mètres d'altitude a toujours une saveur très particulière, quand on sait que le moindre faux pas, la moindre chute, peuvent être fatals.

Enfin -les contes nous l'ont souvent démontré- il existe toutes sortes de choses dans les nuages : pays merveilleux, châteaux fabuleux, monstres inconnus, dieux... Alors, pourquoi ne pas en profiter ?

L'espace et ses périls

Le principal intérêt des voyages spatiaux dans les jeux médiévaux, c'est qu'ils donnent la possibilité de changer de mondes. Mais pour aborder ce sujet, il faut se souvenir que l'univers du jeu n'a rien à voir avec la réalité. Bien sûr, il est possible de considérer que le monde dans lequel évoluent les aventuriers n'est qu'une planète inexplorée de l'univers cartésien. Mais ce serait oublier bien vite que l'épopée fantastique est, par dessus tout, une transposition moderne des contes et des croyances du Moyen Age. Il y a donc quelques questions indispensables à se poser avant d'entreprendre une première aventure « spatiale » :

— Les « mondes » ont-ils la forme de sphères ou sont-ils plats ?

La logique pure voudrait que l'on retienne la première hypothèse, alors pourquoi ne pas choisir la seconde ? C'est à vous de voir. Et tant que vous y êtes, ne négligez pas la possibilité que les étoiles soient d'énormes luminaires.

— Tous les mondes de l'univers en sont-ils encore au stade médiéval ?

Là, tout dépend de l'orientation que vous voulez donner à votre campagne. Si vous ne souhaitez pas vous compliquer la vie en inventant sans cesse de nouvelles créatures, rien ne vous interdit d'imaginer un univers de planètes habitées par des nains, des orcs et toutes sortes de bestioles bien connues. Par contre, en ne vous fixant aucune contrainte dans ce domaine, vous pouvez provoquer des « chocs culturels » intéressants. Imaginez un peu ce qui se passerait si des combattants moyenâgeux débarquaient sur Dune ou sur Tschaï...

— Y-a-t-il de l'air dans l'espace ?

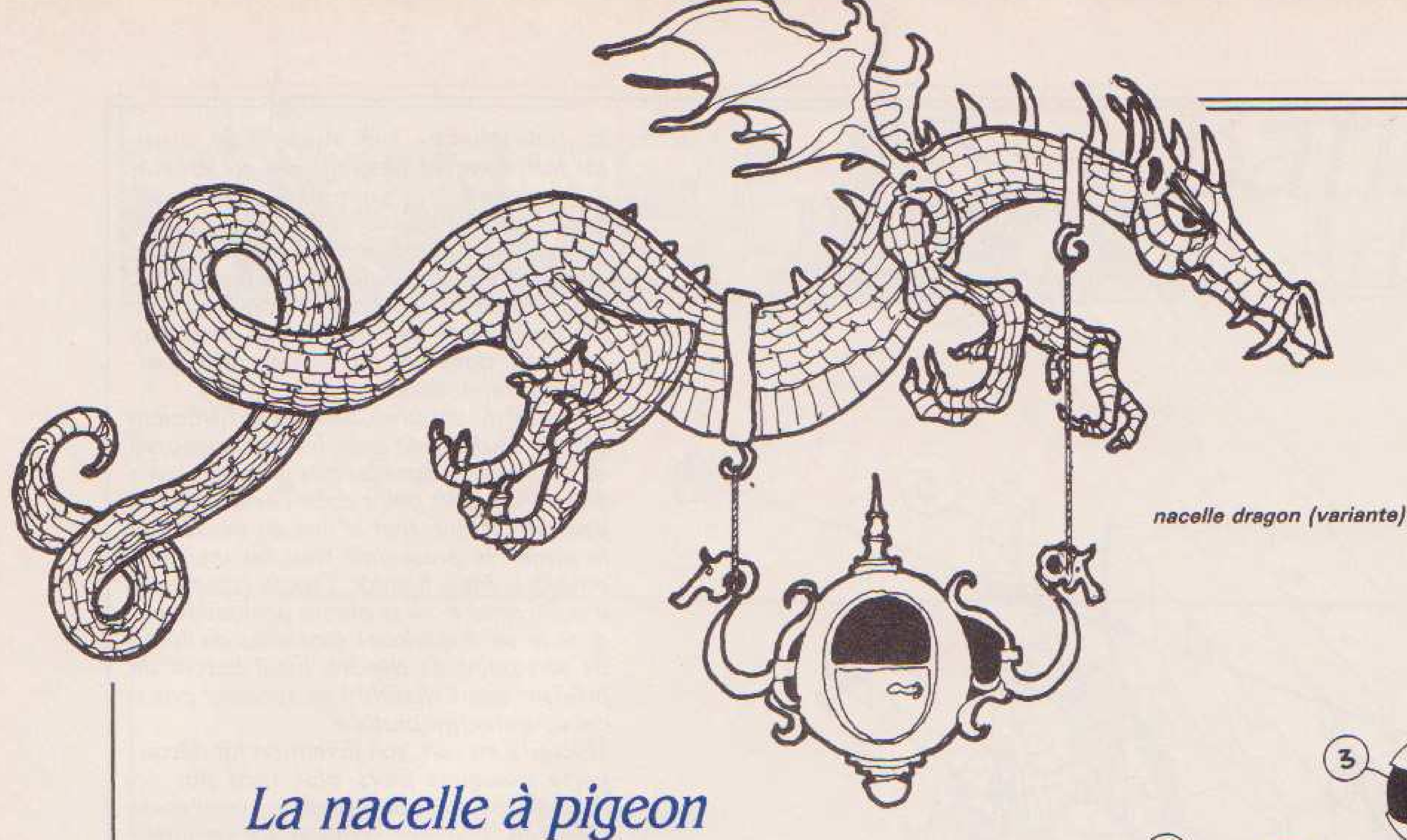
Evidemment, nous avons tous entendu parlé du « vide de l'espace », mais est-ce vrai pour l'univers de jeu ? Si vous considérez qu'il n'y a pas d'air dans l'espace, il va vous falloir imaginer toutes sortes d'astuces (magiques et technologiques) pour expliquer comment les personnages respirent pendant les voyages. A l'inverse, si vous assumez que l'espace est respirable, vous pourrez imaginer toutes sortes de péripéties amusantes pour vos voyages intersidéraux : attaques de pirates de l'espace, chutes dans l'infini, créatures ailées, etc...

— Combien de temps doivent durer les voyages spatiaux ?

Une seule réponse possible à ce délicat problème : pas trop longtemps ! N'ennuyez pas vos joueurs en leur faisant passer de longs mois à voyager. Faites-leur voir des choses merveilleuses et rencontrer des êtres bizarres, puis lancez-les dans une aventure plus classique. Vous devez à tout prix éviter de les lasser.

— Mais, qu'y-a-t-il dans l'espace ?

Comme nous l'avons déjà vu, il peut tout y avoir. En tout cas, tout ce que vous aurez voulu y mettre. D'ailleurs, même si vous avez opté pour une conception totalement irréaliste des voyages spatiaux (ce que nous vous conseillons vivement), vous pouvez parfaitement intégrer des poncifs scientifiques et science-fic-



nacelle dragon (variante)

La nacelle à pigeon

« ... Messire Altarios IV, Grand Duc d'Agramor était bien connu pour sa paresse. En outre, il détestait les chevaux qu'il considérait comme des animaux stupides, bruyants et mal odorants. Avec le tact qui le caractérisait, il ordonna (sous peine de mort en cas d'échec) à son magicien personnel, Goliaden, de lui inventer un nouveau moyen de transport sûr, pratique et qui soit adapté à son rang. Le mage imagina alors une nacelle en bois de rose artistiquement décorée qui serait suspendue à un pigeon aux proportions gigantesques qu'il avait créé grâce à son art. Altarios fut fou de joie quand il vit cette création et il s'empressa de l'essayer. Tout alla pour le mieux pendant des mois. C'est alors qu'un beau jour d'automne, le pigeon de la calèche ducale ressentit le besoin de migrer plus au sud. En quelques coups d'ailes il disparut à l'horizon et l'on n'entendit jamais plus parler de lui ni de son passager.
Goliaden profita du chaos politique qui succéda au départ précipité du Duc, pour se faire nommer souverain d'Agramor par les ministres d'Altarios qu'il intimida grâce à quelques sortilèges de second ordre. C'est ainsi que naquit la dynastie des Goliaden.
Si Agramor n'a jamais plus fabriqué de nacelles à pigeon, il en a existé bien des variantes dans d'autres royaumes : nacelle à dragon, nacelle à rouge-gorge géant, calèche à aigle, etc... Elle se sont cependant avérées assez dangereuses à l'usage... »
(Extrait de « Mes voyages » par Anvlin d'Estenar).

1 Passagers
2 Salon panoramique
3 Poste de pilotage
4 Tapis volant

L'Afboukhtir

« ...O vénéré calife de la sérénissime Dagbad, prends le temps d'effleurer de tes yeux augustes l'humble moyen de transport que ma modeste science a conçu. Grâce à lui tu survoleras le désert, plutôt que d'en subir tous les désagréments habituels. Cet engin est

tionesques comme les trous noirs, les champs d'astéroïdes, les novae, les comètes...

— Comment fait-on pour construire un véhicule spatial ?

Attention, danger ! Si vous laissez vos joueurs fabriquer leurs engins spatiaux (*ex* : à l'aide d'un antique grimoire ou d'une bêtise du même ordre), vous courrez le risque de perdre toute emprise sur eux. Ils se laisseront aller au gré de leur fantaisie, pourront s'extraire de situations délicates en empruntant la voie des airs, et ce n'est pas ce que vous devez rechercher. Si vos joueurs veulent un jour voyager dans l'espace, ils vont devoir d'abord trouver un véhicule approprié et cela peut être l'occasion d'entreprendre une gigantesque campagne. Une fois qu'ils auront le véhicule nécessaire, ne les laissez pas se reposer sur leurs lauriers. Laissez toujours planer quelques doutes : et si on leur volait leur vaisseau ? Et s'il tombait en panne ? Et si... De toute façon, évitez de partir à l'assaut des cieux avec des joueurs inexpérimentés et réservez ce plaisir à des personnages bien entraînés.

Aucun article ne peut envisager tous les problèmes posés par les voyages spatiaux « féériques ». C'est pourquoi, il vous faudra faire un petit effort de réflexion. Mais, ne vous inquiétez pas, cet « effort » sera récompensé au centuple par les possibilités d'aventures qui s'offriront à vous.



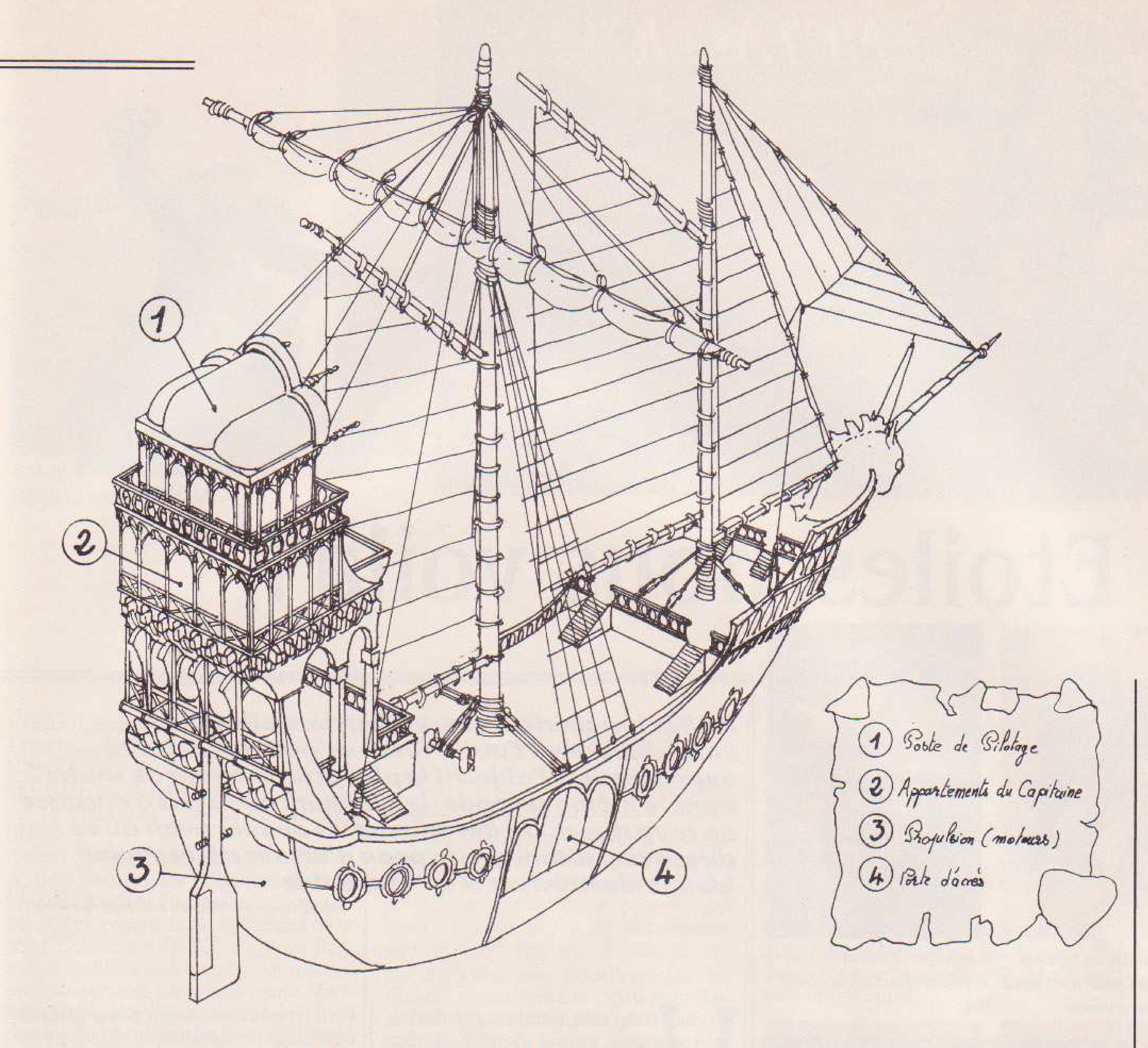
Le danger vient du ciel

D'étranges monstres, qui voyagent dans le ciel dans d'étranges machines volantes, effectuent de plus en plus souvent des raids sur les environs. Un jour, les parents de l'un des aventuriers sont emmenés en esclavage par ces « pirates ».
Pour le MJ : les aventuriers vont devoir tendre une embuscade pour s'emparer d'un de leurs vaisseaux. Comme ils sont incapables de le piloter, ils devront intimider une des créatures pour qu'elle leur serve de pilote. Le repaire des bandits interplanétaires est situé sur un astéroïde de petites dimensions. Leur chef est un puissant sorcier qui a découvert les principes du voyage spatial.

A l'assaut de l'univers

Une étrange soucoupe volante s'est posée aux abords du château où résident actuellement les aventuriers. Ses occupants, d'horribles petits monstres verts, ont rapidement été exterminés par les gardes du châtelain. Ce dernier a maintenant envie d'essayer la soucoupe.
MJ : cette idée d'aventure est directement inspirée des « Croisés du Cosmos » de Poul Anderson (Présence du Futur, Denoël). La lecture de cet excellent livre vous donnera toutes sortes d'idées farfelues pour une campagne « interstellaire ».

Brigitte Brunella
sur des idées de Stéphane Truffert
illustrations
Stéphane Truffert



constitué d'une bulle agrémentée de tous les ornements et de toutes les distractions dont tu pourrais rêver pendant tes voyages. Cette bulle est elle-même posée sur l'un de nos plus riches tapis, chef-d'oeuvre dû au talent de ton harem. Pour que tout cet équipage s'élève au dessus des basses contraintes terrestres, il suffit de deux fakirs : un fakir-capitaine dont la puissance mentale supprime toute pesanteur et un fakir »de secours« qui soutient son effort lorsque les conditions atmosphériques ne sont pas favorables. Jusqu'à présent, je n'ai pas encore réussi à convaincre mes fakirs de faire voler ma création, mais je ne désespère pas, à l'aide de quelques coups de fouet, de les ramener à de meilleures dispositions. Nous pourrons alors, ensemble et pour le plus grande gloire du Très Haut, sillonner les cieux d'azur de ton royaume... »

(Extrait de « Le difficile métier de courtisan » par Abdul Ben-Doukh).

Le vaisseau de Jordan

« ...Est-il besoin de présenter Jordan, le Marchand des Etoiles ? Figure légendaire, symbole de la liberté du commerce et farouche aventurier que rien n'effraye, Jordan est connu sur des douzaines de mondes. On ne sait cependant pas grand chose à propos de son extraordinaire navire de l'espace, l'Ostalia. Ayant eu la chance de l'interviewer pour vous, nous avons découvert un homme aimable et intelligent, digne de la légende qui l'auréole...

Q : *Cher Jordan, pouvez-vous me dire comment vous êtes entré en possession de votre vaisseau ?*

R : *Bien sûr. Je l'ai gagné au cours d'une partie de Barzouf à Cinq Donnes à la Maison des Mille Fleurs de Laelith, une ville située sur un monde d'importance secondaire. Son ancien propriétaire était une espèce de demi-elfe alcoolique et mégalomane qui s'appelait Barmold-le-Sombre, ou quelque chose dans le genre...*

Q : *N'avez-vous eu aucun problème à comprendre son fonctionnement ?*

R : *Oh si ! Au début, je croyais que c'était juste un bateau comme un autre. Ce n'est qu'en découvrant de vieux grimoires techniques que j'ai enfin réalisé que l'Ostalia était capable de se déplacer entre les mondes. Il m'a fallut bien quinze jours pour apprendre à le manoeuvrer et j'ai bien failli m'écraser dix fois pendant mon premier voyage au long cours.*

Q : *Savez-vous qui a fabriqué votre vaisseau ?*

R : *Non, pas vraiment. Mais je pense qu'il doit s'agir d'une race extra-terrestre qui possède d'excellentes connaissances en magie. En tout cas, l'Ostalia n'est pas de première jeunesse et tout cela doit remonter à quelques millénaires.*

Q : *Comment fonctionne votre navire ?*

R : *Aaaah, vous me demandez là de trahir mes secrets... Ce que je peux vous dire, c'est que ses voiles sont aussi adaptées à la brise océane qu'aux vents cosmiques. Mais, c'est une complexe machinerie magique qui lui permet de voler.*

Q : *Et selon quels principes tout cela est-il fondé ?*

R : *Eh bien, un grand mage du nom de Corth Wayndërsmiss m'a un jour déclaré que l'Ostalia existait sur deux plans d'existence : celui de la réalité que nous connaissons et un autre, où tout n'est que mer et océan. Lorsque j'avance dans l'espace, je navigue en fait sur l'eau dans un autre univers. Je ne redoute qu'une chose, c'est de me noyer un jour pendant un de mes vols...*

Q : *Et comment faites-vous pour vous repérer dans l'espace ?*

R : *J'ai la chance d'avoir en ma possession quelques cartes spatiales d'excellentes qualité. En outre, j'utilise une boule de cristal ensorcelée qui me permet de prévoir les accidents avant qu'ils se produisent, de telle sorte qu'il m'est toujours possible de les éviter... »*

(Extrait d'une émission holo-show impériale de la série « Aventuriers de notre temps ».)





Citadel. Un Lead Captain.

Etoiles, nous voilà !



Une fois peintes, les figurines plastique de Citadel n'ont rien a envier à leur cousines.



D'anciennes Grenadier. les casques rappellent les technos de l'Etoile Noire.



Une pièce de collection, Ral Partha ne fabriquant plus que les robots de Battletech.



Un "opérateur" de Citadel.



Deux Grenadier. A côté des autres, celles-ci ont presque un air sympathique...

« Allez ma chérie... vas-y ! Derrière elle j'ai mis immédiatement l'autre fusée en position et je l'ai expédiée vers l'objectif le plus proche avant de sauter. Dans la même seconde, le bâtiment où j'étais a encaissé un coup direct. Un des squelettes du coin avait dû se dire (avec raison) que la peau d'un des nôtres valait bien la destruction d'un immeuble ».

« Etoiles, garde à vous ! » Robert A. Heinlein.

Vous l'avez certainement deviné, notre propos portera sur les « troupes » que l'on rencontre aux quatre coins de l'univers connu. Rentrons dans le vif du sujet et passons en revue les différents régiments que nos très chers éditeurs proposent à nos yeux ébahis.

COLLECTION

Armageddon

Un coup de casque (pardon, de chapeau) à la jeune société nantaise qui propose six modèles de superbes *Starship Troopers* (superbes me parait même léger), une gamme impeccable, des poses intéressantes, des « barbes » ou traces de moulage quasi inexistantes et un superbe alliage. Vraiment du très bon travail, égal aux meilleurs fabriquants d'Outre-Manche ou Atlantique.

Citadel

Appuyant massivement le jeu de Games Workshop, *Warhammer 40.000*, la gamme de militaires spatiaux de Citadel s'agrandit à une vitesse supra-luminique. Pour : gravure excellente, poses géniales, équipement détaillé et bien pensé (j'adore les casques genre « heaume »). Contre : presque rien (pourquoi ces lames de haches sur les blasters, ou ces excroissances sur les épaules ? Bah, des détails...).

D'autre part, nous en avons déjà parlé, Citadel produit des figurines plastique à la même échelle que celles en plomb. Elles ont l'avantage d'être plus nombreuses, et surtout modulables (les pièces sont interchangeables et permettent le montage de différentes options de personnages).

La boîte PBS3 donne ainsi la possibilité de construire 60 marines pour le prix de 20 en plomb, avec équipement et armement différents (du couteau au lance-missile portable), et de constituer ainsi six squads de dix. Du redoutable !

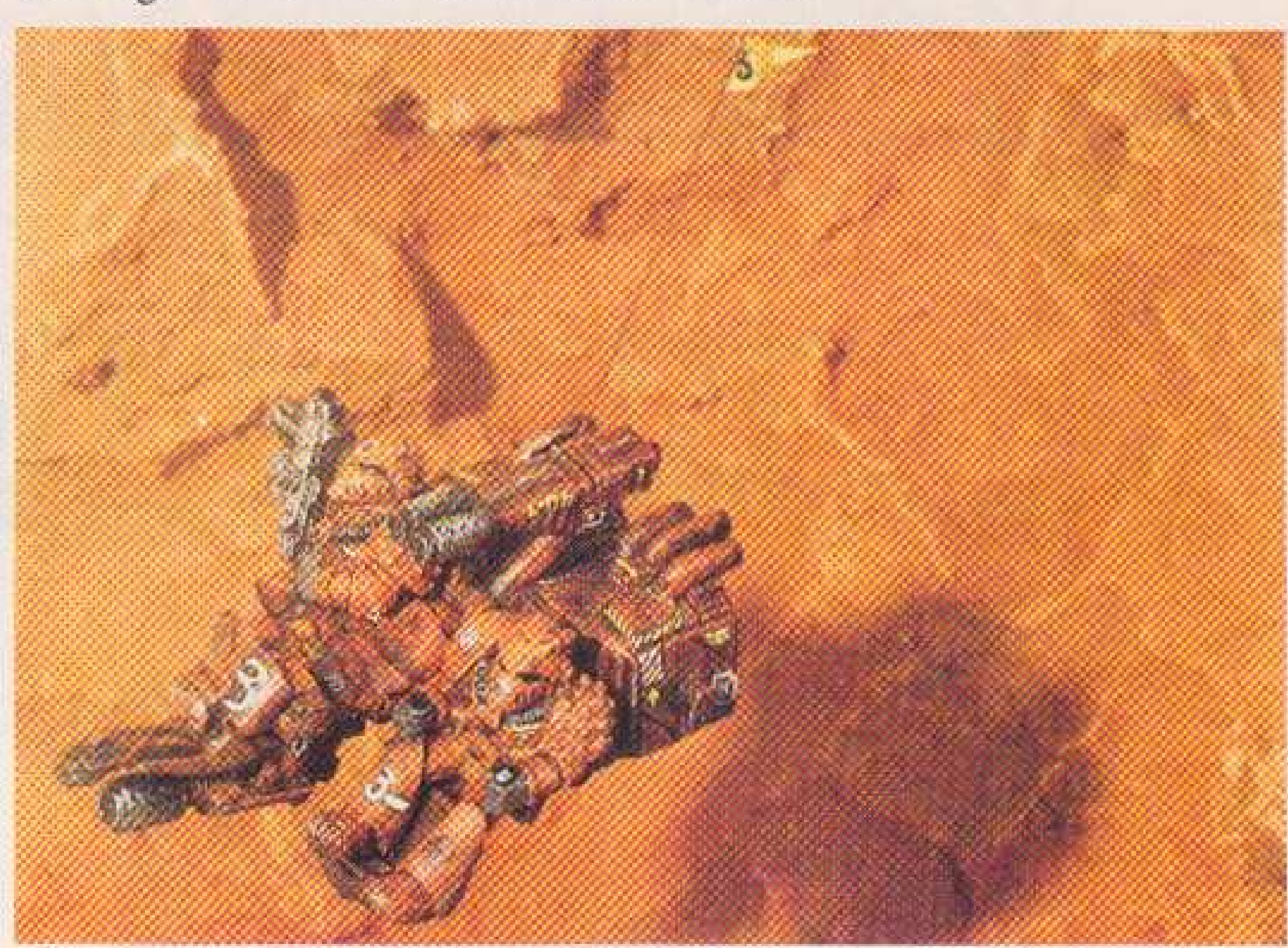
Warhammer 40.000 inspire au passage divers délires aux graveurs, comme cette série limitée, TSS 26 : une planche de surf pour les marines de la série en plastique. Ah bravo, c'est malin !

Voici en bref quelques références remarquables : les deux boites de « base » de la collection sont les *Aventuriers* (RT601) et les *Space Marines* (RT101), agréablement complétés par les *Ambul et Tyranides*, couple de bestioles référencé



Armageddon se diversifie, avec cette nouvelle série de soldats de l'espace "very impressive".

Inutile de jouer à Warhammer 40,000 pour s'offrir ce lanspeeder, tiré d'un assortiment qui vaut son pesant de nougat (la boîte Devastators, de Citadel).



RT602. Ensuite, c'est l'escalade avec les *Dreadnough Orcs* (RT204), l'état-major elfe (RT402) ou les *Dreadnough elfes* (RT 204), les véhicules d'assaut (RT203) ou ce charmant side-car de marines (RT106).
A noter : la réf. TSF16 (fig. et cycle), sorte de petit landspeeder utilisable avec certains des modèles en plastique. De superbes pièces, comme celles également de la boîte *Devastator* (RTB3) qui nous livre trois ensembles intéressants : un mortier avec ses servants (des nains Space Marines, arghl, joie !), un bi-tube laser + servants, un landspeeder avec équipage. Les modèles sont réalisés en plomb et sont d'un montage simple, sauf peut-être le landspeeder qui nécessite une bonne dose de patience et de cyanolit.
Enfin, la série *Iron Claw*, qui correspond au style différent d'un nouveau graveur, contient, outre des figurines de fantasy, des modèles de SF, notamment des nains.

Grenadier

L'un des tout premiers fabricants à se soucier des joueurs de JdR de science-fiction perpétue une gamme digne d'éloges. La boîte *Impérial Marines* (réf.1001) me séduit toujours autant, avec peut-être une mention spéciale pour la« vérité » des poses des personnages telles que la course, recharger son arme etc... La gamme de science-fiction se compose de trois autres boites, de dix à douze figurines : les *Aventuriers* (1002), les *Aliens mercenaries* (1003) et les *Monstres de l'espace* (1004).
Et puis, scoop de dernière minute : c'est Grenadier qui fabriquera les figurines officielles pour *Star Wars* ! Deux boites sont déjà programmées, l'une avec les héros de l'Alliance, l'autre contenant les personnalités marquantes du camp impérial. Leur sortie est imminente aux Etats-Unis, et suivra très vite en France.

Ral Partha

Comme toujours ces figurines ont une excellente gravure. Par contre, elles posent un grave problème : il est devenu presque impossible de se procurer ces modèles parus il y a de nombreuses années. C'est vraiment dommage, car leur choix était vaste. Pour l'exemple : les *Galactic Grenadiers*. Les robots pour *BattleTech* ne sont pas à dédaigner. Conçus pour le 300e, ils restent deux fois plus grands qu'un personnage de 25mm et donc impressionnants !

TECHNIQUE

Le montage est inexistant pour les modèles en plomb. Par contre, il faut bricoler pour les figurines plastique. Pas de panique, le montage est facile : un peu de colle à maquette et c'est fait (ne pas oublier les barbes de plastique ou les traces de moulage).
La peinture des scaphandres peut être traitée de différentes manières : soit tenue uniforme, soit tenue camouflage. Pour la teinte uniforme, pas de problème, hormis le choix entre le style clean (avant la bataille) ou sali (après...). Pour le camouflage, l'imagination est au pouvoir mais il faut toujours peindre le motif camouflant en respectant l'échelle du personnage (pas de grosses tâches, ni d'énormes zébrures).
De plus, on accentuera les creux à la pliure des membres ou sur certaines parties du modèle.
A peindre en noir ou gris foncé, les « charnières » ou les joints de fermeture des scaphandres.
Ne pas oublier des touches de couleur sur certaines pièces telles que boutons ou manettes destinés au confort et au fonctionnement de la combinaison spatiale.
Sur les surfaces de vision, une touche de vernis brillant accentuera l'aspect lisse.
Ornement : noir métal.
Pour finir, appliquez quelques marques d'unité ou numérotation sur le personnage, et votre Space Marine est désormais opérationnel.

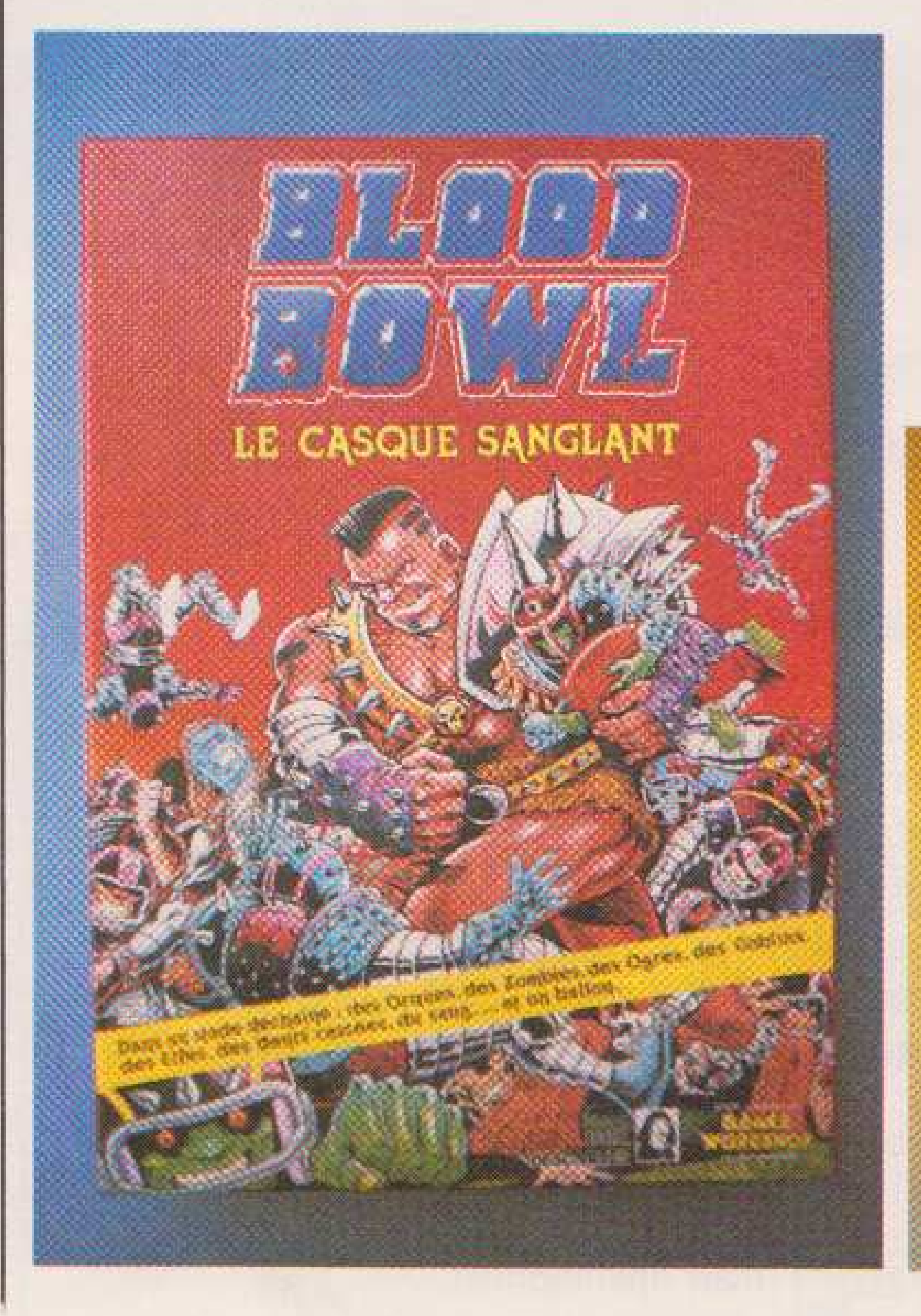
BIBLIOGRAPHIE

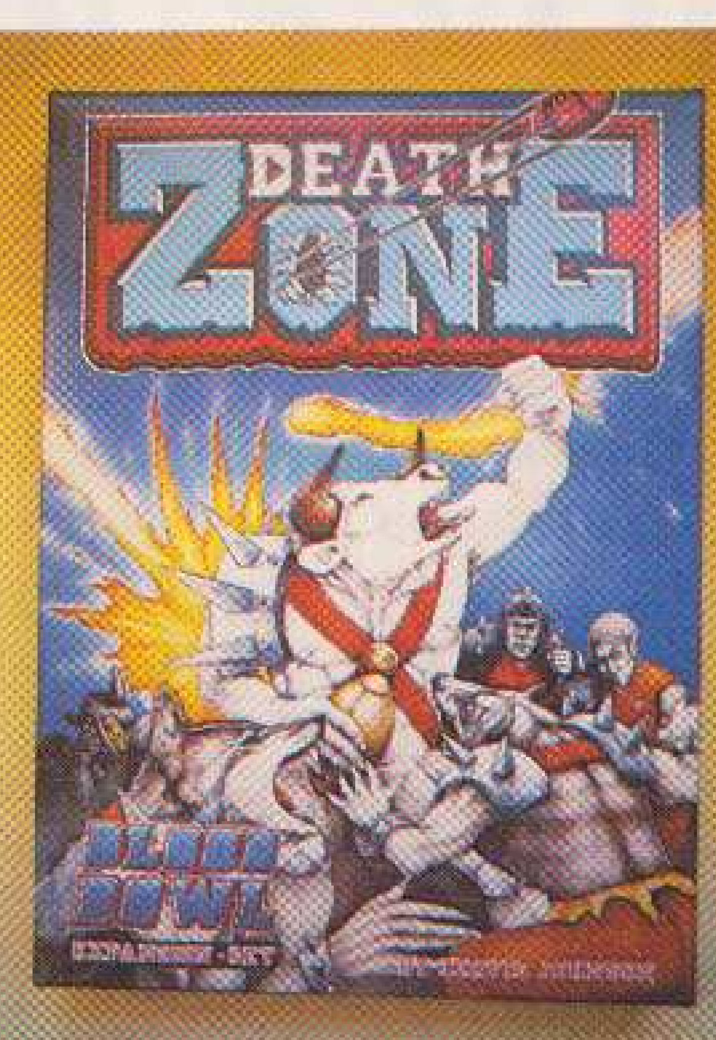
- *The art of Star Wars.*
- *The art of The Empire Strikes Back.*
- *The art of The Return of the Jedi.*

Ces trois superbes recueils de dessins, photos, affiches des films sont édités chez Ballantine (uniquement en anglais). Le premier contient en outre les dialogues du film. Pour chaque film existe également « The sketchbook of... », réunissant les croquis préparatoires.
- *Etoiles, garde à vous* ! Pour ce mettre dans l'ambiance, le livre qui raconte la vie d'un star soldier, de Robert A. Heinlein, aux Ed. : J'ai Lu.
- *La Guerre éternelle*, chez J'ai lu également.
- *Mutante* ou *Titania*, (2 BD superbe pour les vaisseaux et les scaphandres) de J. Gimenez chez Albin Michel.

textes
Joe Casus
& Captain Fred-B-Assaut
photos
Yoëlle

Blood Bowl





A la limite du wargame et plus destiné aux amateurs d'heroic-fantasy qu'à ceux de simulation sportive, Blood Bowl (et son supplément Death Zone) permet surtout aux vieux habitués des jeux de rôle de mettre en oeuvre leurs personnages favoris (toutes les créatures typiques du genre jouent à BB, bien sûr) dans l'ambiance survoltée d'un terrain de football américain.

Création d'une équipe

« — Alors, Jim, les conseils à donner aux néophytes décidés à jouer leur premier match de Blood Bowl ? — Ils auraient mieux fait de se casser une jambe, Bob, ça leur aurait évité de le faire sur le terrain...- Merci pour ces encouragements, Jim. »

Le but du jeu est superbement simple, il s'agit de porter le ballon (une sorte de calebasse...) jusqu'à l'autre bout du terrain, dans l'en-but adverse, c'est le « touch-down ». La première des 2 équipes en présence qui réussit trois touch-down gagne la partie. Enfantin, non ?... Mais attention, tous les coups sont permis, ouvertement (pas comme au football américain, où ils le sont aussi, mais en douce seulement...). Mais commençons par composer un « team ». Les éléments de votre équipe sont choisis parmi une (ou plusieurs) races (humains, elfes, nains, trolls, etc...), chacune ayant ses qualités et ses faiblesses, ses caractéristiques de mouvement (MV), de combat (CB), de lancer (LA), de force (FO), de résistance aux coups (RS) et de sang froid (SF). Chaque race est aussi définie en termes de nombre d'attaques portées par phase de combat (AT) et de blessures encaissées avant de succomber (BL). Inutile de détailler les races existantes, si vos chouchous n'y sont pas, (ce serait surprenant), il suffit de créer leur « profil ». Attention aux incompatibilités raciales en créant vos équipes (par exemple, elfes et gobelins ne font pas très bon ménage...).

Dans chaque équipe, on peut avoir un nombre limité de joueurs spéciaux (Défenseurs, Botteurs, mais aussi, dans Death Zone, Lanceurs, Coureurs ou Receveurs) et des joueurs-vedette, dont les capacités sont plus élevées que la moyenne grâce à leur grande expérience du jeu. Dans DZ, en campagne, chaque équipe est créée en achetant des joueurs *(« Tout à un prix, Jim... »)*, des soigneurs et même des majorettes pour les encourager.

Le jeu dans son ensemble

Le sort désigne l'équipe en possession de la balle au début du jeu, et c'est parti. Dans DZ, le sort désigne l'équipe qui doit botter le ballon au début du jeu.

« —Le coup de sifflet vient d'être donné, Jim, et on a du mal à s'entendre tant les hurlements des supporters sont puissants, dans les tribunes autour de nous.

— Oui, Bob, et c'est encore pire à l'instant où les deux lignes d'avant viennent de se heurter, presque au milieu du terrain. Le choc est formidable, entre les Nains Géants de Larkanth et les Hobgobelins Démons Des Monts, avec leur fameux capitaine, un ogre au nom imprononçable, quelque chose comme Aaaaaarghtzp... Pour l'instant on ne voit même plus le ballon, mais ce n'est pas très important et le match s'annonce passionnant !

— Exact, Jim, et je te rappelle que ces deux équipes sont encore invaincues cette saison... »

Le tour de jeu

Chaque équipe, à son tour, peut réaliser un certain nombre d'actions, dans un ordre bien précis :

Phase de déplacement

Le coach (vous, quoi !) déplace chaque membre de son équipe, ou une partie seulement, d'un nombre de cases égal ou inférieur à son MV. Il doit s'arrêter quand il rentre dans la Zone Mortelle (ZM) d'un adversaire (classique en wargame, non ?).

Phase de passe et/ou de lancer

Le porteur du ballon peut le garder, le passer à son voisin (réussite automatique), ou s'en débarrasser en le lançant ou en donnant un coup de pied (« Botteurs » seulement). La case visée est atteinte, si un jet de dés est réussi (tables de jet et de botte), sinon... le ballon arrive sur une autre case et peut rebondir plusieurs fois dans des directions tout à fait aléatoires (table de dispersion), un peu comme un ballon de rugby. Tout joueur se trouvant à la fin de n'importe quelle phase de jeu sur la même case que le ballon peut tenter de le ramasser. Dans DZ, l'interception est possible pour les joueurs sur la trajectoire d'un ballon lancé.

Phase de combat

Tous les joueurs au contact peuvent (doivent ?) se taper joyeusement dessus dans une succession d'attaques et de ripostes dont le détail est trop complexe pour être commenter ici. Chacun dispose de deux modes de combat, l'attaque et le tackle (bousculer l'adversaire)[1] et le porteur du ballon risque de le lacher s'il est jeté au sol. Chacun des deux modes se résout avec 1 à 4 jets de dés (Combat, Blessure, Sauvegarde, Type de blessure infligée). Tout de même, avec les ripostes, ça donne une moyenne de 30 à 40 jets de dés pour le tour d'un seul coach, et c'est beaucoup !

Dans DZ, des additifs aux règles permettent de tenter d'arracher le ballon des mains de son porteur ou de piétiner un joueur au sol. De plus, les règles de combat sont légèrement modifiées par rapport à celle de BB, il est important de se mettre d'accord avant la partie sur le système employé.

Phase de mouvement de réserve

Tout joueur n'étant pas, ou plus, impliqué dans un combat peut se déplacer à nouveau de son MV. Dans DZ, en se déplaçant, une fois par tour de jeu, un joueur peut essayer de se déplacer d'une case de plus que son MV, mais risque un claquage musculaire (1 chance sur 6).

A tout cela s'ajoutent des règles sur l'entrée de remplaçants et les soins entre chaque touch-down qui font de BB un jeu très complet.

Le jeu en championnat

Ce jeu ne peut prendre toute sa dimension qu'en campagne. En effet, un système de points d'expérience permet aux joueurs de progresser, et si perdre un de ses joueurs-vedette lors d'un simple match avec une équipe créée pour l'occasion n'est pas très grave, que dire de la même chose survenant à un joueur expérimenté ayant

[1] *Les vrais joueurs de football américain utilisent ce terme tout ce qu'il y a de plus anglophone, alors nous aussi, bon...*

accumulé les victoires (et les points d'expérience, donc !) ? Car, bien sûr, « la vie n'est qu'un long combat, dont l'issue (fatale) se produit souvent sur le terrain, devant des milliers de spectateurs en délire ! » (Lao-Tseu).
Les règles de campagne ne sont pas détaillées dans BB. Mais Death Zone les développe totalement : chaque match de championnat prend lui aussi sa place au sein d'un système rigide de phases de jeu pendant lesquelles un certain nombre d'événements peuvent, et doivent, se produire. Démissions, soins, tentatives d'assassinat ou de corruption, tout est prévu... Les règles sont précises et simples à la fois pour gérer l'intermatch, sous la direction d'un arbitre, bien sûr, garant de la légalité de tous les mauvais coups possibles.

Un peu de magie

L'heroic fantasy, sans une touche de magie, c'est comme de la science-fiction sans oreilles pointues. Logique, non ? Dans BB elle existe sous l'aspect d'objets magiques (armures, gants, bottes...) et dans DZ sous forme de sortilèges utilisables durant la partie, ou entre les rencontres.
Malheureusement, le bon peuple n'aime pas ça, voir son équipe favorite pénalisée par un « sorcier » l'ennuie profondément. Alors, qu'est-ce qu'il fait le bon peuple dans ces cas-là ? Hé bien, comme vous et moi quand l'arbitre siffle un penalty et que vous n'êtes pas d'accord, il envahit la pelouse, le bon peuple, et il fait gentiment (?) comprendre au joueur en question qu'il n'est absolument pas d'accord avec ses façons d'agir...
A mon avis, dans l'intérêt du jeu (tant pis pour l'heroic fantasy !), surtout en campagne, il est préférable de bannir toute magie (objets et sorts), car l'avantage d'une équipe possédant de telles capacités est beaucoup trop important, voire même déséquilibrant pour tout un championnat.

Conclusion

Dans l'ensemble, Blood Bowl, avec son extension Death Zone, est un bon jeu de plateau, une simulation agréable et vivante de ce que pourrait être un match de football américain revu et corrigé par les orques et les nains (et les autres races aussi, bien sûr, je ne tiens pas à me faire d'ennemis sur ce point...).
Un système de règles cohérent, bien qu'un peu complexe, permet de jouer à la fois une partie impromptue ou pour tout un championnat (certains clubs ont déjà débuté les leurs depuis quelque temps). Ce système aurait pu bénéficier en France d'un allègement par le biais d'une bonne traduction, ce qui n'a malheureusement pas été le cas... Il n'est pas nécessaire de savoir appliquer la théorie du football américain pour gagner, mais un peu de bon sens donne un avantage certain. Un seul point noir à déplorer, les combats sont un peu trop longs à régler, dans un jeu où ils représentent tout de même l'essentiel des actions.
« — Le mot de la fin, Bob ?
— ...
— *Jim ?*
— *Rends-moi mon micro,* (censuré), *le match commence ! »*

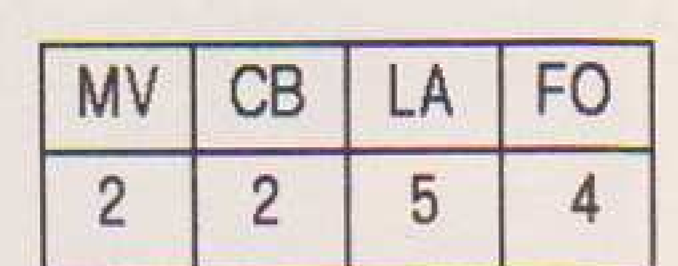
FICHE TECHNIQUE

Blood Bowl « Le Casque Sanglant » est un jeu Games Workshop, édité en français par Jeux Descartes. La traduction du supplément Death Zone (Zone Mortelle) est prévue pour bientôt.
Thème : Football américain, version heroic fantasy, avec monstres, sang et magie.
Durée : Variable, 2 à 5 heures, peut se pratiquer en campagne, ou plutôt championnat.
Matériel : Plateau-puzzle en 6 morceaux, représentant un terrain de foot et divisé en cases carrées, 119 pièces de jeu cartonnées (les diverses équipes, le ballon, des marqueurs pour le score et... l'arbitre), un bloc de feuilles d'engagement, 30 supports plastique, deux dés à 6 faces.
Commentaire : Blood Bowl est un jeu bien conçu et plein d'humour. Les règles sont un peu lourdes (jusqu'à quatre jets de dés par combat...) mais faciles à mémoriser, une fois qu'on les a assimilées, et malheureusement assez mal servies par la traduction française. Le plateau de jeu est agréable à regarder et le livret de règles est abondamment illustré d'exemples (reprises au ralenti).
« — Une chance qu'il parle de nous, Bob, j'allais le proposer pour une place d'arbitre dans le prochain match... — Sûr, Jim, mais il ne court pas assez vite, il n'aurait pas tenu bien longtemps !... »

Casus +

Les B.B.B.

(ou Blood Bowl Bots)



MV	CB	LA	FO
2	2	5	4

RS	BL	AT	SF
4	1	1	10

+ jet de Sauvegarde 4-6 et capacités de Défenseur

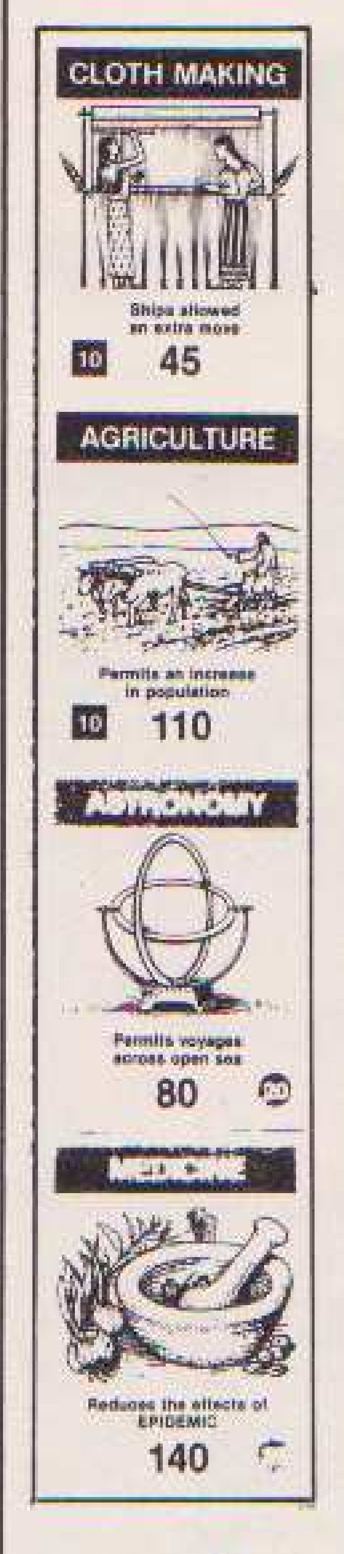




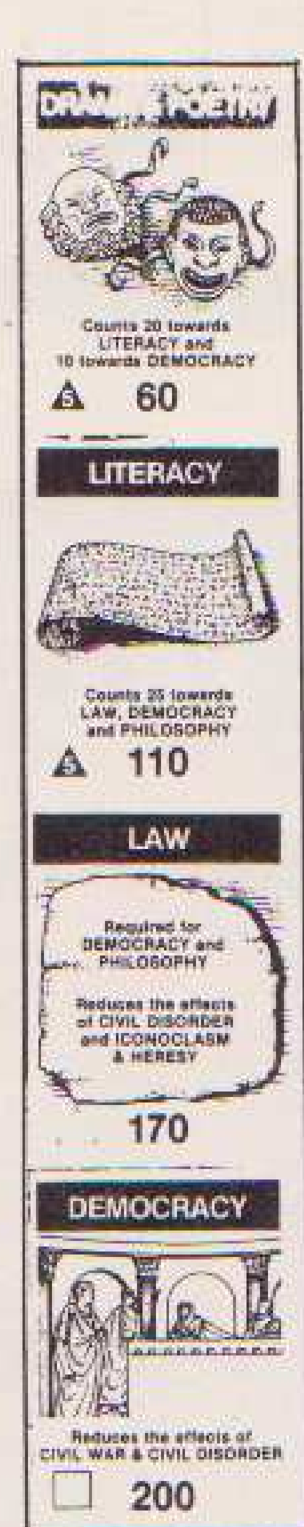
Créées il y a bien longtemps par un inventeur génial, ces « machines », terme bien barbare pour ces petites merveilles, étaient à l'origine destinées à jouer, certes, mais aux Echecs... Comme elles ne trouvaient pas d'adversaire à leur mesure à ce jeu qui n'existait pas encore (c'est dire s'il était génial, l'inventeur !), elles furent tout simplement mises à la casse...
Et ce fut là, Mesdames et Messieurs, oui là, au milieu des immondices et des déchets de toutes sortes, que les découvrit celui qui allait les recycler (entendez par là « les rendre mobiles »), un jeune homme, venu de loin, du nom de Labatt Ungar Karelian Esdemoth, ce qui signifie à peu près « Celui qui marche dans les nuages du ciel, tagada, tagada », ce qui ne veut rien dire du tout.
Bricoleur à ses heures, il équipa donc ces robots (le mot est lâché) de 4 roues, 3 en triangle pour la stabilité et une centrale, motrice et pouvant tourner dans toutes les directions. Comme on peut l'imaginer, ce système de déplacement ne permet pas une grande vitesse. Il renforça aussi le « bras » unique originel prévu pour la manipulation des pièces d'Echecs, pour en faire un appendice capable de lancer avec une précision toute mathématique le ballon, mais fort peu apte au combat. Construits en acier (déjà, hé oui !...), ces robots sont plutôt résistants aux chocs et peuvent encaisser les coups comme n'importe quel bon défenseur. Inutile de préciser qu'ils sont d'un sang froid (presque) à toute épreuve.
Lorsqu'elle est blessée, le choc provoque un court circuit quelque part à l'intérieur de la carcasse et la machine part droit devant elle, dans une direction déterminée au hasard (tableau de dispersion). S'il reste sur place, la surchauffe provoque une explosion détruisant totalement le robot et atteignant tous ceux qui se trouvent dans sa ZM, si leur armure n'encaisse pas le choc. Lors de ces déplacements obligatoires, le BBB fou respectera les règles habituelles mais considérera tout autre joueur comme adversaire (y compris ses co-équipiers) et l'attaquera obligatoirement (pas de tackle). Si deux ou plusieurs adversaires se présentent, jeter un dé pour savoir sur qui se porte l'attaque. La règle spécifiant que chaque équipe ne peut avoir que 11 joueurs sur le terrain, le robot déréglé ne pourra être remplacé par son coach (ou programmeur) que lorsqu'il aura quitté l'aire de jeu. Après chaque touch-down, le programmeur a 2 chances sur 6 de réussir à réparer le robot (comme pour un KO), mais 1 chance sur 6 de le rendre totalement irréparable, bon pour la casse.
De fabrication, tous les BBB sont égaux, et n'ont aucun joueur spécial ni de vedette dans leur rang à la création de l'équipe. Les points d'expérience pourront être utilisés pour faire progresser les capacités de combat, de lancer ou de sangfroid (le génial inventeur, si seulement on pouvait retrouver son nom, avait même mis au point un embryon d'intelligence artificielle, permettant à ses robots de se « souvenir » de leurs succès et de leurs échecs, sans jeu de mot).
« — Jim, je ne me souviens pas d'avoir vu une équipe de BBB aller bien loin dans le championnat, pas vrai ?
— Sûr, Bob, ça doit venir du fait que les autres joueurs ne les supportent pas et ont tendance à s'acharner sur eux, jusqu'à ce qu'ils explosent.
— Mais dis-moi, Jim, est-ce que ce ne sont pas eux, qui avancent sur le terrain en proclamant sans arrêt, d'une voix métallique : l'ordinateur est votre ami, blip, l'ordinateur est votre ami, blip... ? »

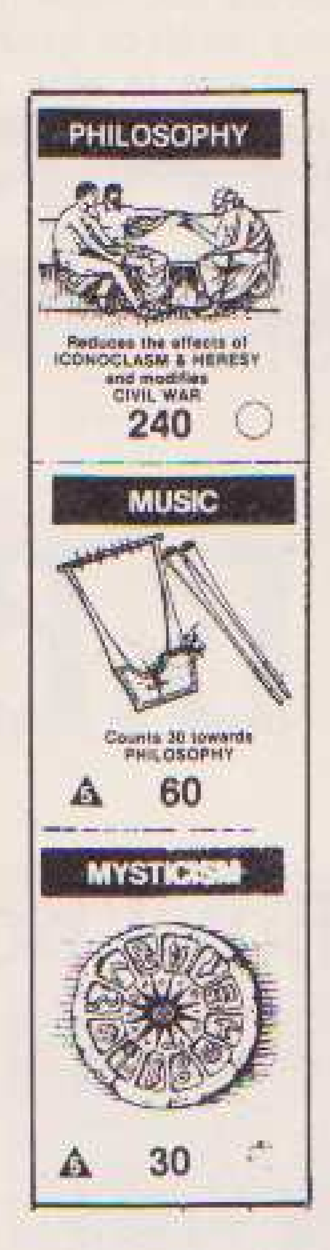
André Foussat

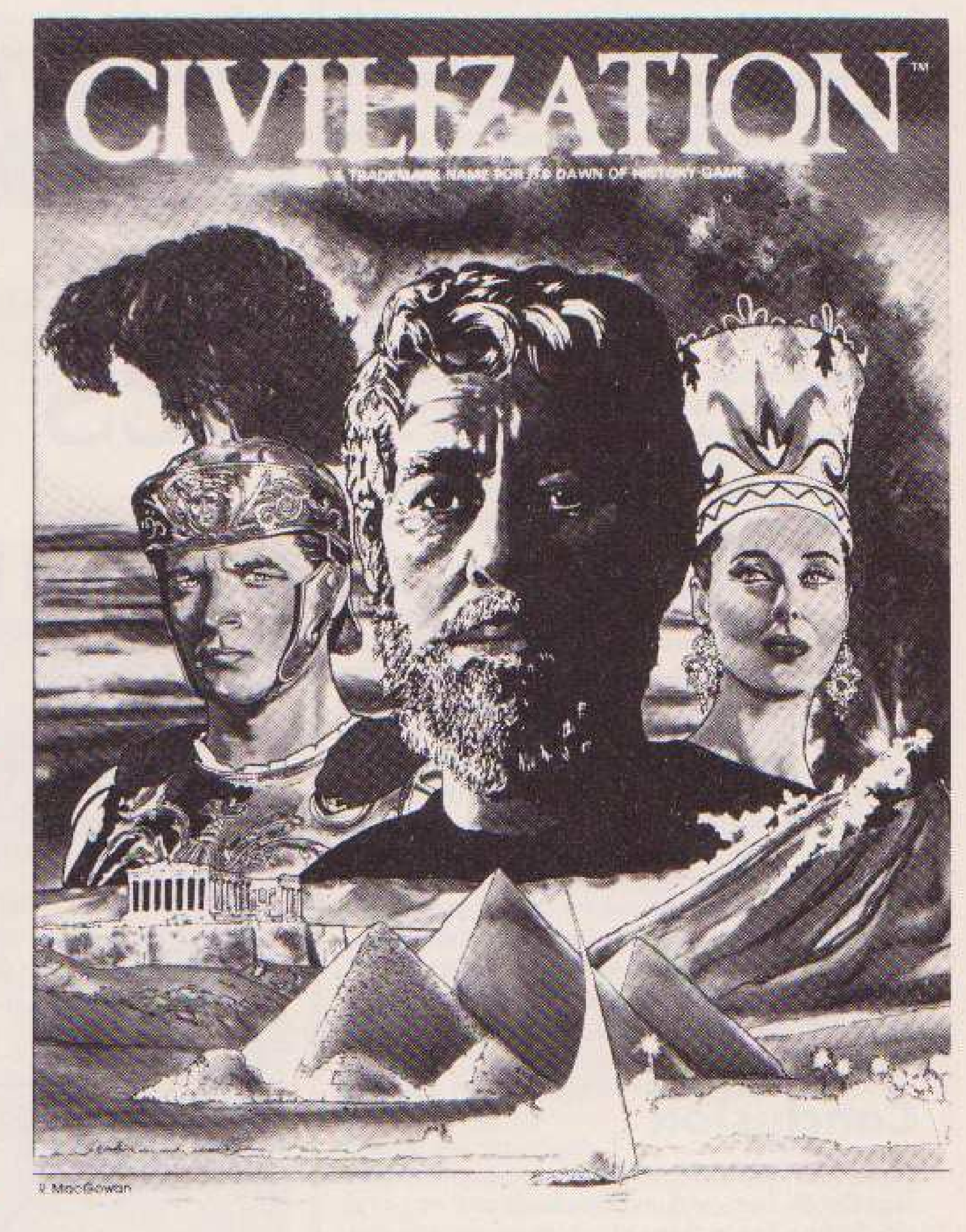
Illustration : Didier Guiserix











R. MacGowan

Civilization

Civilization n'est pas une nouveauté, loin de là, et s'il n'est pas un « grand » classique, c'est plutôt à cause de son audience limitée que du jeu en lui-même, véritable petit chef d'oeuvre au demeurant. Il n'est pas trop tard pour découvrir les mécanismes originaux de cette simulation, accompagnés de quelques conseils, utiles au néophyte comme au vétéran.

Le matériel

Détaillons dans un premier temps le contenu de la boîte. On y découvre :

a) Une carte agréable, qui s'étend de la Tunisie au sud de la Gaule, jusqu'aux rives du Tigre et de l'Euphrate, bref, nous voilà en pleine Antiquité classique. Cette carte est divisée en zones de formes irrégulières et parfois insolites, qui portent quelques symboles : des cercles colorés indiquant la population (nombre de pions) que peut nourrir la zone, éventuellement un carré indiquant un site favorable à la construction d'une ville, et parfois un triangle, signalant la présence d'un volcan redoutable (îles au nord de la Crête, et Italie méridionale). S'il n'y avait ces diables de petits cercles en couleur, on se passerait facilement de ses lunettes.

b) Des pions : chaque joueur dispose de 9 pions « ville », de 4 pions « bateau », et de 55 pions symbolisant sa population ou son trésor. Là encore leur taille rend inutile la pince à épiler et leur nombre reste raisonnable.

c) Un « tapis de jeu » par joueur, où chacun place ses pions, soit dans le Stock, pour ceux qui ne sont pas en jeu (on ne perd jamais aucune pièce définitivement), soit dans le Trésor. On trouve aussi un rappel de la séquence de jeu.

d) La « Table des Successions Archéologiques » (A.S.T). C'est là que se déroule la course et il ne faut jamais l'oublier en cours de partie. Cette table est composée d'une piste par peuple, et il s'agit d'arriver le premier au bout, en répondant aux critères exigés à chaque étape de cette progression.

C'est sur cette table qu'on trouve les emplacements permettant de ranger :

e) Les cartes de commerce : elles représentent des matières premières à accumuler. L'important est d'avoir des séries de cartes de même matière. Pour les obtenir, deux moyens : on en tire à chaque tour un nombre égal à celui des villes qu'on possède (une carte de chaque valeur, en allant en ordre croissant), ou on les échange (face cachée, mais dos, donc type, apparent) avec les autres joueurs. La valeur d'une série de cartes est la valeur d'une carte multipliée par le carré du nombre de cartes semblables possédées. (Rassurez vous, il suffit de compter les petits carrés se trouvant sur chaque carte pour connaître la valeur d'une série quelconque).

f) Les cartes de civilisation : elles sont déterminantes, on les achète grâce aux cartes de commerce et éventuellement au trésor. La majorité d'entre elles procure un avantage matériel. Mais surtout la plupart des critères de passage aux différentes époques sur l'A.S.T dépendent d'elles. Elles sont divisées en « couleurs » : bleu pour les Arts, orange pour l'Artisanat, vert les Sciences, et rose pour le « Civisme ». (*Non, non, ce n'est pas Trivial Pursuit*).

Le jeu

Il s'agit pour chaque joueur (entre 3 et 7) d'engager une course à la civilisation, en présidant au destin de l'un des peuples de la Méditerranée. Ce dernier va s'accroître, se répandre (parfois par voie de mer), fonder des villes, développer son trésor, acquérir des surplus de matières premières, commercer avec les autres peuples et gagner des éléments de civilisation qui vont lui permettre d'avancer dans cette course, en dépit des catastrophes naturelles.

Choix d'un pays

Le nombre de joueurs étant variable, tous les pays ne sont pas systématiquement en jeu. Chaque pays (et donc chaque peuple), possède avantages et handicaps qui lui sont propres, et doit donc développer des stratégies très différentes.

● **L'Egypte.** C'est sans doute le pays le plus facile à jouer. Une vallée fertile (le Nil), pleine de zones nourricières et de sites de villes, protégée de ses voisins par des déserts (les



7 ANS DE REFLEXION, 8, 9...

zones ne pouvant nourrir qu'1 pion) ; ses handicaps viennent des conditions de passage des différentes époques qu'elle doit remplir avant les autres (Babylone exceptée) l'obligeant à une gestion fine de sa population.

Pour les autres pays, un facteur déterminant sera la présence (ou l'absence) des peuples voisins. A part dans la partie à 4 joueurs, qui est à mon avis la moins intéressante, il y a toujours un choix à faire.

● **L'Asie.** Elle ne présente pas de problèmes en s'étendant jusqu'à la côte turque, au sud-ouest. Ses conditions d'avancement sont moins « serrées » que celles de l'Egypte. Evidemment, il faut éviter la présence de l'Assyrien dans la mesure du possible, ou s'arranger avec lui pour éviter un long conflit néfaste aux deux peuples.

Les nations du nord-ouest quand elles sont en jeu (3, 6 ou 7 joueurs) :

● **Italie ou Illyrie.** Leur problème est l'absence de sites destinés aux villes dans le nord, là où sont les zones les plus riches, mais les conditions d'avancement sur l'A.S.T sont plus souples. L'Italie doit courir le long de la « botte » pour obtenir des sites protégés, mais demande moins de points à la fin. Ces deux nations présentes en même temps dans le jeu peuvent se gêner considérablement au niveau de la première case du mouvement vers le sud : la zone à « 2 » donnant sur l'Adriatique étant vitale pour la descente de l'Italie, et extrêmement importante pour l'Illyrie.

● **L'Assyrie.** Elle doit éviter d'être prise en tenaille entre l'Asie et Babylone et a des conditions de victoire difficiles à la fin. Mais elle contrôle des zones relativement prospères et possède quelques bons sites de villes à sa portée.

● **Babylone** semble présenter les mêmes avantages que l'Egypte, mais est plus fragile : la nécessité de construire 2 villes très tôt (comme l'Egypte) est un handicap plus marqué car ses zones intérieures sont très vulnérables aux inondations (riches plaines et villes), et comme l'Assyrie, il lui arrive souvent d'être coincée entre ses 2 voisins.

● **La Crête**, est très délicate à jouer : il lui faut construire des bateaux très tôt, puis arriver à construire et maintenir un maximum de villes, en fonction de sa population et des vaisseaux nécessaires. Ses zones d'expansion sont aussi celles de ses voisins. C'est passionnant pour qui aime la mer ! Sa flotte peut réserver bien des surprises.

● **La Thrace** a un gros problème du fait de la longue zone à 4 points de population séparant le nord du sud (la vallée du Danube). Non seulement elle est riche, mais elle possède un des rares sites urbains facilement accessibles. Avec le site urbain voisin et la zone à cinq, cela fait trois zones vitales inondables. Et construire la ville sur cette fameuse case (le site n'est pas inondable) interdit tout mouvement nord-sud.

● **L'Afrique** est un peu comme la Crête : très intéressante à jouer, avec une stratégie mixte (terrestre et maritime), mais a de très nombreux problèmes. Sur terre le désert, trois sites de ville sur 4 situés dans les seules zones un tant soit peu nouricières, les autres sont à chercher au delà des mers. Généralement à l'étroit entre ses voisins, elle dispose d'un atout pourtant : elle représente la plus sérieuse menace pour l'Egypte, parfois la seule.

Croissance et expansion

Le premier choix étant fait, on place... son unique pion de départ. Certaines nations ont de nombreuses possibilités (l'Egypte surtout), et il faut bien méditer les particularités de la carte, en fonction des sites que l'on désire occuper.Dans la phase de croissance, la population augmente. En veillant à ne placer qu'un ou deux pions par zone, on optimise cette croissance car la population doublant à chaque tour, en placer 3 ou plus sur les zones où c'est possible serait du gaspillage. Sans oublier de conserver des pions en stock pour la collecte des taxes au début de chaque tour !

Les déplacements créent bientôt un domaine d'influence pour chaque peuple. Comme il n'y a pas assez de place pour tout le monde, les premiers conflits peuvent survenir. Ils sont en général coûteux, pour l'assaillant comme pour le défenseur. Toutefois, l'Egypte, et Babylone sont très vulnérables à des attaques précoces, étant tenues de construire des villes très tôt. Et ce sont deux nations qui ont de fortes chances de gagner si on les laisse en paix.

Ceci dit, le but de l'expansion est de construire des villes et de subvenir à leurs besoins et on peut coexister à plusieurs peuples dans une zone.

L'urbanisation

Même quand les conditions d'avancement sur l'A.S.T n'y obligent pas, il est bon de ne pas trop tarder à construire des villes ; après tout, c'est le seul moyen de gagner un jour. Le choix des sites est toujours important, et particulièrement au début. D'un côté les villes sont de bonnes défenses, une série de villes côte à côte face à des zones désertiques, est presque imprenable (presque !) ; de l'autre elles empêchent le mouvement. D'une part sur des sites à 1 (jaunes), elles ne gênent pas la subsistance du peuple, d'autre part c'est sur les zones riches que leur réduction est moins gênante. Construire là où il n'y a pas de site est une opération coûteuse, mais qui peut s'avérer judicieuse, surtout pour les nations à forte population, ou quand les sites favorables se trouvent sur des zones critiques par leur richesse.

Il est important, là aussi, de bien gèrer son urbanisation, de manière à avoir le maximum de villes, mais en conservant suffisament de pions pour subvenir à leurs besoins. Incidemment, un des meilleurs moyens d'attaquer les villes est d'éliminer les pions qui les nourissent.

Le commerce

Les joueurs possédant des villes peuvent commercer entre eux (avec un système de troc de cartes, très précis). Pour obtenir des bonnes mains, il vaut mieux être ouvert aux échanges, déterminer ce que l'on veut : les autres aussi ont des séries à faire ! Il est possible de réunir en un seul tour plusieurs excellentes « mains ». Soyez correct... presque tout le temps, mais rappelez-vous qu'une offensive bien menée, suivie d'une, voire deux calamités peuvent être quasi fatales à un joueur. Car on peut glisser dans un échange par ailleurs honnête, famine, épidémies, troubles religieux ou politiques.

C'est l'aspect diplomatique le plus net du jeu (quoiqu'on puisse passer des arrangements au niveau des occupations de zones par exemple). C'est par le biais des cartes de calamité qu'on peut porter les coups les plus durs aux autres nations. Certainement un des points les plus attachants de ce jeu.

Le tirage des cartes de civilisation

Le choix des cartes de civilisation est le troisième volet du jeu. C'est pour les obtenir que l'on bâtit des villes et que l'on commerce.

Voilà un nouveau dilemme : d'une part il faut en accumuler pour la plus grande valeur possible, d'autre part, la nécessité de répondre aux critères de passage sur l'A.S.T demande d'en obtenir un certain nombre le plus vite possible. Pour corser le tout, il n'y a pas assez de cartes de chaque type pour tout le monde, et les avantages matériels qu'elles procurent sont de valeurs différentes suivant les peuples.

On peut en passant remarquer l'échelle des valeurs représentées sur ces cartes : les Arts sont plutôt bon marché et n'apportent pas de gains matériels sauf pour ce qui est de l'achat des cartes les plus chères. L'Artisanat et le Travail manuel sont répartis sur un large éventail de valeurs (45 à 110), ils fournissent de bons avantages, spécialement pour la carte Agriculture, presque toujours utile, et souvent quasi-indispensable (Afrique, Crête). Les Sciences sont plus chères (80 à 140), mais avec l'Astronomie, le Monnayage et la Médecine, elles offrent un choix de cartes très importantes. En dernier viennent ce que les Américains appellent les « Civics », l'esprit civique si l'on veut, avec la Loi, la Philosophie et la Démocratie, placée au dessus de tout.

En résumé

Civilization est donc un jeu en trois étapes :

1) Une course d'obstacles le long de l'A.S.T où, pour avancer sur la piste, il faut répondre à des critères basés pour la plupart sur les cartes de civilisation.

2) On obtient ces cartes en les achetant avec son trésor, et surtout par la valeur des séries de cartes de commerce (biens et marchandises) qu'on a obtenu par échange et accumulation.

3) Pour obtenir ces dernières on doit urbaniser sa population et la gérer avec doigté.

Le point 3 dépend du point 2 qui dépend du point 1 qui est en retour influencé par le 3, c'est une boucle. Ce système a l'avantage d'être simple à jouer tout en permettant de nombreuses variantes de situations.

Un conseil : ne négligez pas l'achat des cartes de commerce supplémentaires. Elles permettent d'étoffer la phase de commerce, et de réduire la fréquence des calamités.

En bref, Civilization est un jeu rafraichissant, fluide mais captivant, simple mais loin d'être simpliste, aussi amusant pour le néophyte que pour le joueur chevronné.

Note : ce jeu n'a pas de prétentions historiques, et n'utilise les références à l'Antiquité classique comme d'un décor uniquement. Pourquoi pas ?

François Bienvenu et Joe Casus





78 - 88

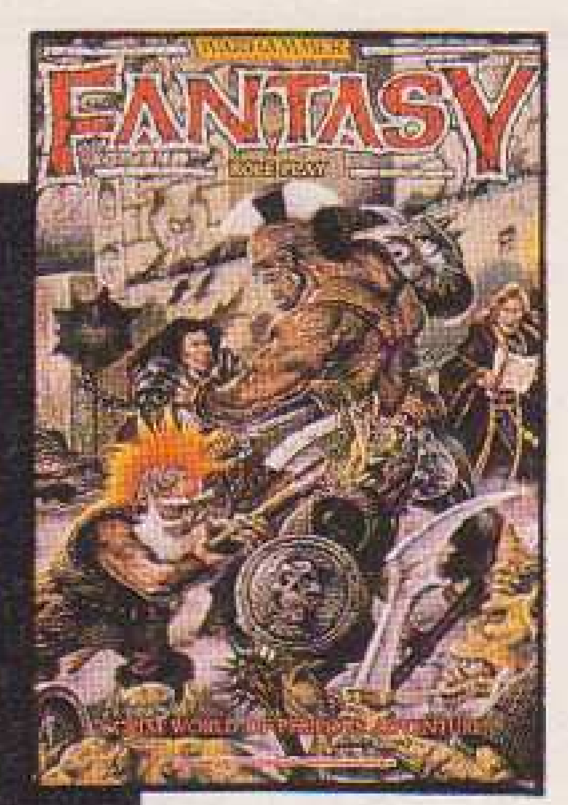
DIX ANS D'EDITION



WARHAMMER

Le "Vieux Monde" ! A la surface duquel s'épanouissent d'opulentes cités, de luxuriantes forêts hantées par les Elfes, de vertigineux sommets où Nains et Gobelins s'affrontent sans répit. Mais une ombre s'étend sur ce monde : la main corruptrice du Chaos...

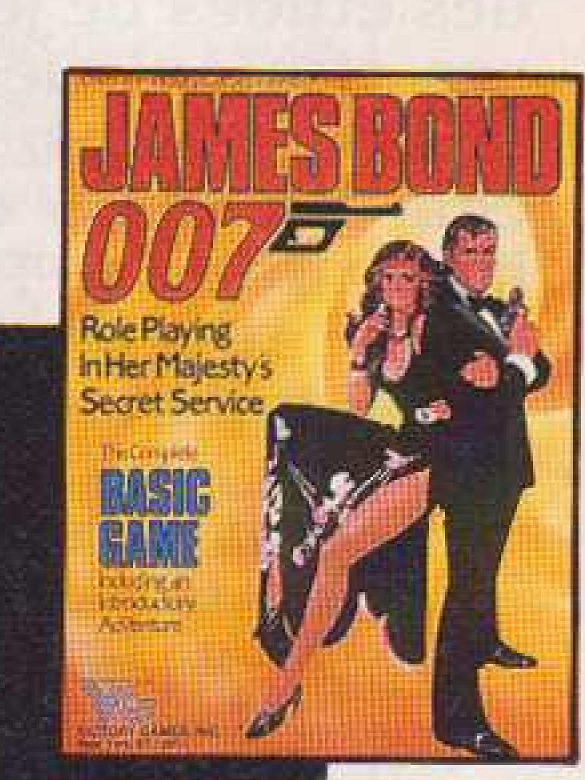
Jeu de Rôle d'Héroïc-Fantasy - à partir de 12 ans.



JEUX DESCARTES

MAI 88

JEUX DESCARTES



JAMES BOND

L'espionnage, les gadgets, le suspens, les formidables poursuites, les cascades, les étranges et puissants ennemis y sont le "pain quotidien" de James Bond et de ses alliés, Félix Leitas, Anya Amasota, Tiger Takana ou de l'agent secret que vous aurez su créer de toutes pièces.

Jeu de rôle : boîte de base avec livret de règles illustré et aventure solo.

JUIN 88



GUET-APENS

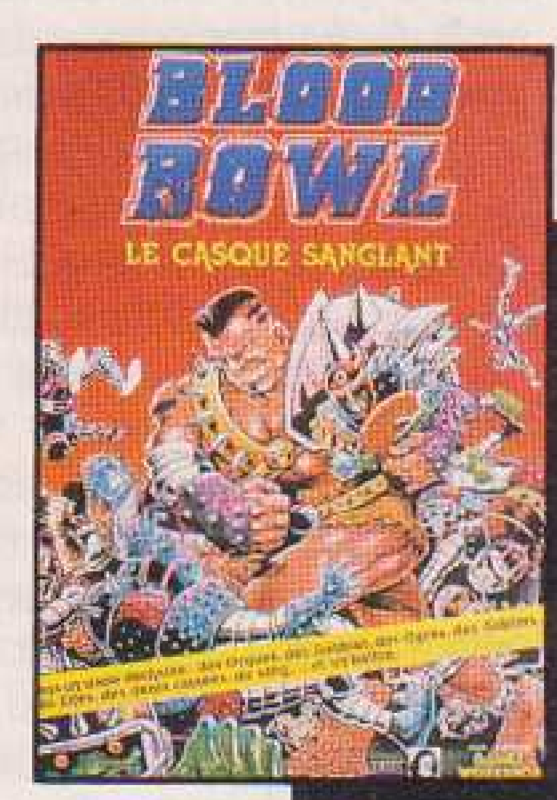
La France a beau vivre sous le règne de Saint Louis, les routes ne sont pas très sûres. Le chevalier Ansiau, en route pour le tournoi de la Saint Martin, profite de l'escorte de Maître Besnard, riche marchand de la bonne ville de Lyon, pour voyager en toute sécurité. Cependant, à la sortie de la forêt de Puy-Lalande, le célèbre brigand Closœil guette...

Jeu de simulation historique avec figurines, pour 2 joueurs.





MARS 88



JEUX DESCARTES

BLOOD BOWL

"Bonsoir amis sportifs et bienvenue dans l'Arène Sanglante". Prenez deux équipes de onze guerriers musclés, à moitié fous et assoiffés de sang. Couvrez-les d'armures, hérissez-les de pointes acérées et placez-les sur deux lignes face à face. Placez un pauvre petit ballon innocent au centre du terrain, entre les deux équipes, et soufflez dans le sifflet... Attention : Ecartez-vous !

Jeu de société tactique pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

JANVIER 88

MAIS LE JEU SERIEUSEMENT EXCITANT !

La « Perestroïka » avait commencé dans le précédent CB (« jouer plus souvent »). Elle est plus timide cette fois-ci mais, à l'avenir, les wargamers trouveront un gros dossier thématique dans chaque numéro de notre journal, avec des études de jeux, des analyses stratégiques, historiques, des scénarios, etc..., et tout cela EN PLUS des rubriques habituelles. Pour l'heure, place aux gros insectes de métal qui crachent le feu.

L'apparition de l'hélicoptère est certainement une des révolutions majeures dans la guerre terrestre contemporaine. Une analyse complète de ce fait prendrait, à elle seule, des volumes entiers. Nous avons donc choisi de vous présenter ce « mini-dossier » qui vous incitera, nous l'espérons, à aller plus loin, dans la lecture comme dans les jeux. L'article de Mr. Vannier présente une synthèse globale de cette évolution en ce qui concerne un théatre d'opérations conventionnel entre tous : le Centre-Europe. Dans le « portrait de famille », vous trouverez un rapide panorama des principaux jeux du marché dans lesquels les hélicoptères jouent un rôle important. Toutes mes plus humbles excuses aux inévitables oubliés d'un tel choix... Je vous laisse à votre lecture, mon plein vient d'être fait et mes missiles rechargés. Je repars. Temps clair, bonne visibilité. Division blindée ennemie repérée à 40 km. d'ici. menace d'enfoncement de notre dispositif. Nous n'allons en faire qu'une bouchée. Taïaut !



Portrait de famille :

L'hélicoptère dans les wargames

Il convient tout d'abord d'insister sur un point bien précis et à propos duquel règne souvent la plus grande confusion. Sur le champ de bataille contemporain, on distingue deux fonctions principales et très différentes l'une de l'autre de l'hélicoptère : le combat proprement dit, et l'aéromobilité. On peut ajouter une troisième fonction : la reconnaissance, mais j'ai délibérément choisi de la laisser un peu de côté car elle « parle d'elle même » - si j'ose dire.

L'aéromobilité concerne la fonction « transport » de troupes, de véhicules, de matériel, etc... Le combat se décompose lui-même en trois sous-fonctions : l'appui-protection reprenant grossièrement les fonctions de l'appui tactique des chasseurs-bombardiers légers de la 2ème GM (Thunderbolt, Stuka, Typhoon, Stormovik), le combat antichar avec des appareils équipés de missiles guidés, et, last but not least, la chasse aux hélicoptères de l'adversaire. Nous verrons que la plupart des jeux tiennent parfaitement compte de cette différence fondamentale et reproduisent également les deux fonctions.

Les jeux au niveau stratégique

A cette échelle de jeu, on peut difficilement entrer dans les détails tels que le vol tactique, le guidage des missiles, etc... Et pourtant ! Trois jeux de chez Victory Games présentent quelques caractéristiques très intéressantes.

Dans **Gulf Strike** tout d'abord : le rôle des hélicoptères y est bien entendu assez mineur et schématique mais on se rend rapidement compte que ces engins sont quasiment les seuls à pouvoir faire de l'appui tactique au profit des troupes amies au contact. Les avions sont réservés à d'autres tâches plus urgentes et plus « stratégiques » : attaque des bases et des QG adverses, des centres de ravitaillement, des navires, des colonnes de renfort, des autres aéronefs, etc... Bref, ils n'ont plus le temps -ou presque- d'intervenir sur le front proprement dit. Restent les hélicos.

Leur image reste à jamais associée à la guerre du **Vietnam.** Or, justement, dans le jeu du même nom, leur rôle est fondamental pour le joueur américain ; ils sont omniprésents et, surtout, ils permettent aux Américains d'être partout en rendant possibles des mouvements et des combats qui ne l'auraient pas été sans eux. On voit donc que, dans ce jeu, c'est la fonction « aéromobilité » qui est mise en avant, et elle est indispensable dans une guerre aussi fluide. En conséquence, les Viet-Congs ne sont en sécurité nulle part. Mais attention ! chaque « pas » d'hélicos d'une division aéromobile perdu fait baisser d'autant de points le moral du peuple américain...

Central America enfin ; j'ai dit, dans mon

Les hélicoptères se doivent maintenant d'être représentés dans tout wargame à thème « contemporain/3ème GM » qui se respecte. Il est, bien entendu, hors de question de vous les présenter tous, mais seulement de faire une rapide analyse des jeux les plus représentatifs et de voir quelles sont les principales tendances dans la simulation de ces appareils.

article consacré à ce jeu dans CB n°42, qu'aucun wargame à cet échelon n'est sans doute aussi complet quant au rôle des aéronefs (avions *ET* hélicos) sur le champ de bataille. En effet, leurs doctrines d'emploi sont très précises et différenciées.

- Pour l'aéromobilité, 3 fonctions sont représentées : le ravitaillement, le transfert ou convoyage, et le transport de troupes, parfois même lors d'assauts héliportés où toutes les troupes d'élite se distinguent.
- Pour l'attaque, 5 fonctions différentes :

— opérations aériennes de lutte anti-guerilla afin d'empêcher l'apparition d'unités irrégulières dans un secteur. Les hélicos excellent dans ce type de mission car ils peuvent rester plus longtemps sur zone que les avions ;
— bombardement d'installations fixes et de terrains d'aviation ;
— appui aérien rapproché *(close air support)* ;
— soutien à des combats terrestres *(ground combat support)* qui peut être offensif ou défensif et a lieu *pendant* la phase de combat.

De plus, les hélicos peuvent escorter leurs « semblables ». Ils ne peuvent pas tous effectuer les missions ci-dessus, cela dépend de leur appartenance (US Army, Marines, CIA, etc...). Ils se révèlent beaucoup plus souples d'emploi que l'aviation car pouvant être basés presque n'importe où et ne connaissant pas de limites d'activation sur les bases aériennes. Le climat peut toutefois leur poser de gros problèmes.

Les jeux au niveau opérationnel

A tout seigneur, tout honneur : **FAR 90**. Dans ce jeu, paru en encart de CB n°40, le but des créateurs était double : représenter la doctrine française et voir comment les hélicos se comportent sur le champ de bataille moderne, particulièrement du point de vue de l'effet de surprise et de celui de leur emploi « seuls ». Or, c'est précisément là que beaucoup de jeux du même type présentent des faiblesses car ils en font une sorte de « super artillerie » destinée uniquement à être employée comme appui et/ou modificateur dans des combats terrestres. Les hélicos -arme « coup de poing »- ne se distinguent alors guère de l'artillerie - arme du feu persistant. En revanche, dans *FAR 90*, même si ce dernier aspect n'est pas oublié, l'emploi groupé et autonome des hélicos de combat permet de faire des ravages dans les rangs ennemis... à la condition express de jouer très finement.

Air & Armor de West End Games est certainement le seul jeu américain à thème « 3ème GM en Centre-Europe » à l'échelon opérationnel actuellement disponible sur le marché. Il est superbe ! Son titre ne prend véritablement toute sa dimension qu'avec les règles avancées car c'est là qu'apparaissent les hélicos. L'aéromobilité y est abstraitement figurée par le fait que les pions de troupes aéromobiles se déplacent sans restriction. Elles sont toutefois limitées en zones urbaines. La fluidité de la guerre moderne est « stressante » : aucune zone n'est sûre, vous n'avez plus d'arrières... Mais ne croyez pas que vous tenez là l'arme miracle car ces mêmes troupes sont légères et donc extrêmement vulnérables aux forces plus lourdes. Là encore, faites preuve de sens tactique et prévoyez à l'avance leur déploiement. Pour cela, la lecture de l'article sur la planification de l'offensive, dans ce même numéro, vous sera très profitable.

De même que les mortiers constituent ce qu'il est convenu d'appeler « l'artillerie du colonel », les hélicos sont « l'aviation du général » car eux seuls interviennent lorsqu'on les appelle (contrairement à l'aviation, voir plus haut), efficacement et « au contact ». *Air & Armor* restitue cela très bien. Il faut alors les garder en réserve pour les occasions vraiment utiles et leur seule menace potentielle gênera considérablement l'ennemi qui évitera autant que possible le terrain clair et les empilements. Toutefois, au-delà du niveau tactique dont nous traiterons plus loin, il est difficile de faire la différence entre leur rôle antichar et leur rôle d'appui-protection. Dans ce jeu, ils servent surtout à frapper des QG et des batteries d'artillerie ennemis comme un « strike » aérien. Ainsi, le mode « gunnery » apparaît comme généralement plus efficace dans la majorité des cas. Les auteurs recommandent de ne pas attaquer les « fers de lance » ennemis (! ?) mais de garder les hélicos pour ses propres offensives.

Les jeux au niveau tactique

C'est là que les hélicos apportent le plus de piment aux combats. Trois jeux se distinguent particulièrement : *Air Cav* et *Fire Team* de West End Games, et *Boots and Saddles* de GDW. Tous ont à peu de choses près le même thème, la même échelle, et mettent en ligne les hélicos d'attaque et ceux de transport.

Commençont par **Air Cav :** comme les 2 autres, il n'est qu'un wargame à l'échelon tactique où apparaissent les hélicoptères, et rien de plus. Aucun wargame n'est, à l'heure actuelle, uniquement consacré à ces engins (sauf certains jeux sur micro, tel *Gunship* de Microprose). Il contient 2 grandes cartes (1 pour des scénarios Centre-Europe et 1 pour des scénarios Moyen-Orient), et comporte quelques lacunes. En effet, la guerre électronique y est traitée assez rapidement, l'aviation proprement dite est absente et surtout, les règles de Commandement, Contrôle et Communication (C3) ne sont pas très détaillées. Mais tout cela est délibéré car les auteurs ont voulu créer un jeu aussi « jouable » que possible (8 pages de règles de base), sacrifiant ainsi nombre d'aspects. Dans l'ensemble, *Air Cav* est donc un jeu agréable, et, pour son niveau, facile à apprendre, comprendre, rapide à jouer, et dont les difficultés résident dans les tactiques à mettre en oeuvre. Les règles avancées sont toutes intégrables séparément. Jouez donc la règle de base pour bien maîtriser les mécanismes fondamentaux, mais utilisez très vite *toutes* les règles avancées si vous voulez vraiment simuler les hélicos.

Dans **Fire Team,** ceux-ci n'apparaissent qu'avec la règle avancée, mais les joueurs peuvent décider de les inclure dans les scénarios de base. Pour ma part, je trouve ce jeu beaucoup plus intéressant que le précédent car plus détaillé (mais pas forcément plus complexe) et, surtout, accordant une très grande place aux règles de C3 et aux différences de doctrine. Je ne m'étendrais pas plus sur le sujet (voir Tête d'Affiche in CB n°43), mais je trouve ce jeu superbe et lui décerne la pal(m)e d'or.

Venons-en plutôt au gros morceau : **Boots & Saddles,** de la série « Assault » de GDW. Ce n'est pas une extension mais bien un jeu autonome. Autant le dire tout de suite : c'est un jeu très complexe mais certainement le plus excitant en ce qui concerne l'emploi des hélicos. On s'y amuse beaucoup, pour peu qu'on visualise bien le terrain, car on a vraiment l'impression « d'y être ». Un « inconditionnel » prétend même que, moyennant quelques modifications (jeu avec arbitre, transformation des scénarios, limitation du nombre de tours où les hélicos peuvent intervenir, etc...), le jeu devient splendide et est l'un des plus profonds qu'il connaisse. De plus, c'est le seul où les combats entre hélicos sont très détaillés.

Quelques conseils tactiques

L'emploi des hélicos sera déroutant pour les fanas de la 2ème GM. Le combat moderne est versatile, fluide, et impossible sans planification ni combinaison des différentes armes. Cette coordination est complexifiée par l'apparition de cette composante supplémentaire et originale. La guerre prend véritablement une nouvelle dimension (dans tous les sens du terme).

Les points forts des hélicos sont d'abord liés à leur mobilité. Ne cessez pas de bouger, surgissez d'une direction inattendue, agissez très rapidement sur des axes complètement différents, faites des contre-attaques sur un flanc exposé, concentrez vos feux et votre choc sur 1 point, en vue d'une percée.

Prenez bien garde à la DCA, elle est plus puissante que beaucoup de gens ne le croient. Agissez en binômes et utilisez le terrain au maximum (nécessité de bien l'analyser au préalable) par la pratique du vol tactique (en « rase-mottes ») et la technique du « pop-up » qui consiste à rester en vol stationnaire derrière un obstacle et à en sortir juste le temps de viser et tirer un missile A.C. Tout cela est bien difficile à maîtriser (rassurez-vous, les militaires eux-mêmes...) mais quel plaisir lorsqu'on y parvient !

Laurent Henninger

Je tiens à remercier chaleureusement Pierre-Eric Gillard, Pierre Gioux et Didier Le Priol pour leurs précieux conseils.



Document Aérospatiale

Parmi les grandes évolutions qui affectent, depuis la fin des années 60, les méthodes d'évaluation du combat terrestre, l'utilisation de l'hélicoptère représente certainement la plus intéressante tant du point de vue de son concept d'emploi et de son engagement tactique, que de celui des enseignements opérationnels, dûs à sa présence active dans des conflits récents. Pour mieux aider les wargamers à saisir ce phénomène, Casus Belli ouvre ses colonnes à un analyste des problèmes stratégiques : Jean-Luc Vannier*.

Du concept de l'aéromobilité à la définition du « vol tactique », la reconnaissance de l'hélicoptère dans sa version militaire a définitivement introduit une révolution, parfois encore inaperçue, dans les lois de la guerre, pour lesquelles « l'expression *champ de bataille* ne rend plus compte de la nouvelle dimension espace-temps » [1].

Modèles soviétiques et conflits récents

En dépit de son utilisation massive durant la guerre du Vietnam et sa présence active dans le conflit algérien, certains doutes qui subsistaient dans l'esprit des autorités civiles et militaires n'avaient pu être levés quant à la vulnérabilité de l'hélicoptère de combat dans des opérations offensives. Du missile monté sur l'Alouette II au couple missile et optique stabilisée, les étapes ont été d'autant plus difficiles à franchir que pesait dans la balance le poids de la pensée militaire traditionnelle favorable aux blindés.

C'est sans doute la série de raisons pour laquelle des missions limitées au transport et au ravitaillement des troupes lui ont été imposées pendant plusieurs années. Néanmoins, conscients des efforts importants fournis par les Soviétiques, qui ont porté sur la composante aéromobile des forces terrestres, et tirant les enseignements de plusieurs conflits récents, les décideurs et utilisateurs européens ont été conduits à transformer rapidement les structures des forces, afin de tenir compte de cette nouvelle 3ème dimension du champ de bataille.

Ainsi, en premier lieu, misant sur la mobilité de toute opération terrestre, les responsables du Kremlin ont déployé des séries très différentes d'engins, répondant à une gamme élargie de missions dans lesquelles les hélicoptères doivent jouer un rôle décisif. Insistant sur la « polyvalence de ces appareils qui pouvaient être utilisés aussi bien pour le transport de troupes que pour des missions d'observation et d'attaque au sol ou antichars », un rapport de l'Assemblée de l'Union de l'Europe Occidentale a estimé leur nombre à 7050 [2]. Parmi les innovations, il convient de mentionner la sortie prochaine du MI.28 HAVOC, nouvel hélicoptère d'attaque, du Kamov HOKUM, armé spécialement pour le combat aérien (chasse anti-hélicoptères !), et surtout du MI.26, de transport de troupes, pouvant embarquer jusqu'à 85 hommes [3].

Des conflits aux enseignements décisifs

Les conflits des Malouines, du Liban, d'Afghanistan et la guerre Iran/Irak ont tous consacré le concept d'emploi de l'hélicoptère de combat. Ainsi s'est trouvée confirmée la doctrine soviétique de l'utilisation du **binôme char/hélicoptère,** par les Irakiens face aux Iraniens, et par les Syriens face à Israël. Dans les premiers jours de la bataille pour la plaine de la Bekaa, au Liban, chaque Gazelle syrienne a détruit, grâce au missile HOT, au moins un véhicule blindé israëlien, sinon deux. A certains moments du conflit Iran/Irak, les chars ne pouvaient progresser en sûreté que la nuit. L'efficacité de l'hélicoptère antichars était telle par son allonge et sa fugacité que la capacité d'autodéfense du char seul était quasi-nulle. Toutefois, avec l'apparition d'une gamme élargie de moyens de défense sol-air courte portée, la question de la protection de l'hélicoptère est devenue fondamentale.

Les hélicoptères ont été employés dans quatre types d'action :

- le soutien des forces terrestres engagées.
- les actions aéromobiles en vue de contrôler une zone.
- la lutte antichars à l'intérieur de cette zone.
- les opérations spéciales (commandos de recherche et d'action en profondeur -CRAP-).

Les différents état-majors ont tiré de ces conflits trois séries de conclusions.

● Le combat aéromobile trouve sa pleine efficacité dans des **engagements simultanés et coordonnés d'hélicoptères de types différents réunis au sein d'une même formation** (hélicos antichars, d'appui-protection, logistique et transport).

● Tous les appareils légers (reconnaissance, liaison) doivent, ensuite, être équipés de moyens d'auto-protection.

● L'installation de systèmes sophistiqués de navigation, d'observation et d'identification doit autoriser une optimisation du combat de nuit.

La France, un rôle de pionnier

Très tôt, l'Armée de Terre française a été à la pointe de la recherche, tant conceptuelle que technologique. Ainsi, des études sur le montage de missiles antichars furent menées dans les années 50, et une part importante fut réservée dès 1962 au développement de l'aéromobilité.

L'ensemble des réformes engagées par l'Aviation Légère de l'Armée de Terre (ALAT) qui avait opté pour un regroupement autour de l'hélicoptère antichar placé près du corps de bataille, a abouti en 1977 à la création des Régiments d'Hélicoptères de Combat (RHC), articulant dans une même formation des engins aptes à toutes les formes d'engagement. C'est principalement sous l'impulsion d'une réflexion sur « l'Armée de Terre face à ses missions en Europe » [4] que la promotion du rôle de l'hélicoptère a été accélérée et a vu son plein épanouissement dans la création de la Force d'Action Rapide.

Il s'agissait de concilier deux aspects apparemment contradictoires de la politique de défense de la France : tout en sauvegardant sa liberté d'action, indispensable à son rôle dissuasif, il convenait de lui donner les moyens, dans le cadre des accords Ailleret-Lemnitzer, d'affirmer sa solidarité envers ses alliés beaucoup plus rapidement que par une contre-attaque blindée traditionnelle, longue et difficile à mettre en oeuvre, menée, au surplus, dans une direction aléatoire et pour laquelle aucun droit à l'erreur ne saurait être admis.

La FAR : innovation technologique et signification hautement symbolique

A l'issue d'une période d'expérimentation sur l'ensemble des problèmes posés par l'engagement d'un groupement composé de 2 RHC, d'un régiment d'infanterie et d'éléments du génie, le Président de la République a approuvé, en juin 1983, les nouvelles structures de la FAR, placée sous le commandement direct du Chef d'Etat-Major des Armées. Mené en septembre 1983, l'exercice en terrain libre Moselle 83, a présenté une synthèse des essais en cours, dans le cadre d'un engagement aéromobile lointain. L'aboutissement, avec la création officielle le 1er juillet 1985, de la 4ème Division Aéromobile, représente une innovation stratégique majeure.

Alors que depuis 1975 était évoquée la nécessité de disposer d'un nombre significatif d'hélicoptères spécialisés, la décision de 1977 avait conduit au regroupement en RHC, mis à la disposition des Corps d'Armée. La 4ème DAM, sans remettre en cause le besoin opérationnel de mobilité pour aider au commandement et à la manoeuvre du C.A., a rendu possible « l'emploi centralisé d'une formation aéromobile légère, rapide et souple, pouvant agir de façon autonome et disposant d'une bonne puissance instantanée de feu antichar » [5].

Ainsi, la FAR est à même de participer à la gestion des crises en signifiant à un perturbateur éventuel, par une mise en place rapide d'éléments significatifs, que toute aggravation de la situation ne saurait laisser la France indifférente. Mais elle est également capable d'intervenir sans délai, si la décision en était prise par le Président de la République, pour d'autres types de missions. Le Ministre de la Défense, Mr. André Giraud, a lui-même précisé que la FAR « pouvait être utilisée sur le théatre européen, en liaison avec nos Alliés ou en coordination avec le corps blindé mécanisé national, pour faire face à une menace majeure ». Son emploi pouvait également s'inscrire « outremer dans un cadre national ou multilatéral » [6].

La signification des hélicoptères de la DAM, noyau dur de la FAR, n'a pas manquée d'être soulignée lors des manoeuvres « Kecker Spatz-Moineau Hardi ». Sans revenir sur l'ensemble de l'exercice [7], le rôle et les modes d'engagement des hélicoptères méritent d'être rappelés. Dans la première partie de la manoeuvre, 220 hélicoptères se sont installés en zone de déploiement opérationnel, en bordure ouest de la Bavière. Les escadrilles se déplaçaient par bonds et, en leur sein, les hélicoptères suivaient la même cadence. Par des *vols tactiques,* création française copiée depuis par tous les utilisateurs, situés entre 50 et 100 mètres au-dessus du niveau du sol, et par une répartition d'un appareil au km², il convient de noter qu'aucun de ces courants aériens n'a été détecté par les radars.

Au moment de l'engagement tactique, la DAM s'est portée seule, en avant de la 6ème DLB (Division Légère Blindée) et de la 9ème DIMA (Division d'Infanterie de Marine), autour d'Augsbourg, au nord-ouest de Münich, contre des ennemis représentés par une division blindée allemande. Les arbitres allemands,

L'hélicoptère de combat en Centre-Europe

présents dans chaque escadrille, ont dénombré, pour cette première opération aéromobile, la destruction de 135 chars. **Le ratio, calculé à cette occasion, de la vulnérabilité hélicoptères/chars, a été estimé du côté Français de 1 pour 7, et du côté Allemand, le chiffre montait même jusqu'à 1 pour 10**[8].

L'hélicoptère franco-allemand : poing armé de la FAR

Il est facile de comprendre que l'efficacité de la FAR dépend, pour une grande part, de son matériel. Ce dernier est lui-même issu d'une coopération technologique entre la France et la RFA, aux résultats incontestables comme les missiles A.C. Milan et Hot. Dans la perspective logique d'une intensification de cette coopération, l'élément le plus attendu pour la technologie et pour la montée en puissance de la FAR, demeure l'hélicoptère de combat franco-allemand.

Depuis l'accord de coopération de 1984, portant sur la phase de développement d'un programme d'H.A.C., les questions concernant les spécifications militaires et la visionique d'un produit pour lequel la RFA était maître d'oeuvre, avaient constitué des obstacles à la conclusion d'un travail en commun définitif. La Bundeswehr souhaitait un hélicoptère polyvalent, avec une mission principale antichar, disponible dès 1990, alors que l'état-major français souhaitait deux versions, appui-protection et antichar, livrables pour 1995, afin d'y inclure le missile A.C. 3ème génération.

Compte-tenu de l'augmentation rapide des coûts de développement par rapport aux objectifs initiaux et de la nécessité, soulignée à haut niveau par les deux pays, de régler « politiquement » ces différends au mieux, un accord définitif est intervenu entre les Ministres de la Défense, Messieurs Giraud et Woerner, le 16 juillet 1987, qui prévoit la construction d'un hélicoptère de base bi-turbine, doté du système européen de visionique. A partir de ce modèle, la France acquierra 140 exemplaires dans la version A.C. et 75 dans celle d'appui-protection. Les autorités de RFA en commanderont, quant à elles, 212 en seule option A.C.

La « contagion aéromobile » en Centre-Europe

Au moment où se déroulaient les manoeuvres « Moineau Hardi », d'autres expérimentations importantes s'effectuaient dans les forces armées des puissances occidentales.

Ainsi, souligne-t-on à Bonn, les exercices communs du II Korps et de la FAR, de même que les manoeuvres de « reinforcement » du 3ème corps US, du nom de « Certain Strike », ont été mis à profit pour étudier les différentes conceptions d'emploi de l'hélicoptère de combat. Certes, les militaires allemands demeuraient jusqu'à ces dernières années plutôt dubitatifs sur les enseignements tirés des expériences françaises en Algérie et américaine au Vietnam, que ces deux pays prétendaient appliquer au théatre Centre-Europe. Selon un responsable de la 6ème Brigade Aéromobile US, officier de liaison à la 4ème DAM, la meilleure formule face à un déploiement substanciel de blindés soviétiques, consiste à engager rapidement les hélicoptères dans une contre-attaque surprise sur les flancs de l'ennemi, et qui doit néanmoins rester souple pour changer subitement de direction. A cet égard, les concepts américains et français misent sur le travail fondamental des hélicoptères de reconnaissance et d'appui-protection.

Consciente de cette évolution, la RFA avait déjà projeté de regrouper 3 brigades aéromobiles en une division [9]. Le Ministre Woerner a décidé le 24/02/88 que, pour 1995, 2 des 3 C.A. allemands devront disposer de 2 divisions aéromobiles, avec 2 brigades aéroportées (parachutistes) chacune, le 3ème CA disposera, quant à lui d'une brigade aéromobile. Selon la doctrine allemande, les avantages spécifiques d'un engagement d'hélicoptères proviennent de ses capacités à survoler rapidement les grands espaces, les obstacles, ainsi que les zones contaminées, et représentent en cela un gain de temps par rapport à la manoeuvre terrestre. Il convient néanmoins de remarquer l'insistance avec laquelle les textes opérationnels de la Bundeswehr comptent impérativement sur la couverture aérienne et un engagement « précoce » des forces aéromobiles.

Les USA, quant à eux, ont constitué dès 1975 la 1ère Brigade Aéromobile Indépendante de Combat avec la 6ème Brigade du 3ème Corps d'Armée, qui a servi aux expérimentations de nouveaux équipements et de techniques de déploiement rapide. Cette unité est devenue essentielle dans la lutte antichar et le combat aéroterrestre. En 1984, elle a reçu en dotation le nouvel hélicoptère d'attaque AH64 Apache.

Par rapport au concept français, le mode d'engagement des engins américains est plus ambitieux. Il ne comporte pas seulement la capacité de réaction -la défense effective est considérée comme un minimum- mais définit également les méthodes d'anéantissement des forces ennemies. Néanmoins, comme le précise un manuel d'entraînement, c'est par leur mobilité supérieure que les hélicoptères peuvent donner une issue décisive au combat. Ils doivent aussi, en dépassant les obstacles, manoeuvrer leur puissance de feu dans des positions pour engager l'ennemi, concentrer les tirs, puis se disperser rapidement tout en restant capables de **converger en provenance de plusieurs directions vers un autre objectif désigné.**

Les autres exemples européens

La décision récente de la GB de former une brigade aéromobile de 5000 hommes conclut une série d'expérimentations réalisée dans l'Armée Britannique du Rhin (BAOR) et pourrait également annoncer une évolution de la position britannique sur sa stratégie en Centre-Europe. Depuis le milieu des années 70 était étudiée la façon de déplacer une force de taille significative avec tout son équipement, en utilisant l'hélicoptère. Au début des années 80, des essais au sein de la BAOR ont tenté d'examiner le concept de « force de réaction à haute mobilité ». « Depuis 1983, 6 brigades ont subi un entrainement intensif sur la formation aéromobile. De tels enseignements ont procuré des forces mobiles de haut niveau, puissantes en armement antichar, qui peuvent être transportées par les hélicoptères de soutien de la RAF en un temps très court, pour répondre à une percée ennemie » [10].

L'hypothèse d'une unité de réserve qui pourrait être déployée rapidement dans n'importe quel point d'un front situé dans la région nord de la RFA a également fait l'objet d'un exercice opérationnel durant la manoeuvre « Certain Strike », réalisée sous la direction du Groupe d'Armée Nord (Northag). Ce commandement régional de l'OTAN met en avant, depuis quelques années, l'exploitation du potentiel des forces aéromobiles dans la lutte antichar. Même si la création de la 24ème Brigade Aéromobile britannique s'inscrit dans le prolongement des expériences européennes, la décision de la déployer dans le Yorkshire du Nord pose quelques problèmes pour son adéquation au concept de défense de l'avant, en ce qui concerne le transport des éléments d'infanterie et d'artillerie.

La réflexion engagée en GB sur l'évolution du rôle de la BAOR en RFA, parallèlement aux changements de nature stratégique intervenues en Europe, pourrait être révélée par la question de « l'engagement des 16.000 hommes de Sa Majesté au Danemark et au Schleswig-Holstein » et par l'idée « qu'une pénétration limitée dans les territoires de l'OTAN serait acceptée afin d'exposer les flancs de l'ennemi à une variété de contre-attaques utilisant les formations de réserve » [11].

Les autres armées européennes suivent de très près l'évolution générale qui affecte le théatre européen. Ainsi la décision de Madrid, s'inscrivant dans le cadre de la réorganisation de l'Armée de Terre espagnole, de *créer* une unité d'hélicoptères accompagnée de troupes aéroportées. Son concept d'emploi est à l'étude ; il pourrait être sur un mode bilatéral, avec la FAR, ou selon un schéma tripartite, avec la brigade franco-allemande.

Par ailleurs, dans un rapport remis en 1985 au Parlement sur « le renforcement de la défense conventionnelle et les technologies émergentes », le Ministre hollandais de la Défense de l'époque avait précisé que « les unités de l'OTAN devraient être capables d'arrêter rapidement des percées éventuelles, à l'endroit et à l'heure choisis par le commandement. L'organisation de la FAR, de 47.000 hommes, pourrait servir de modèle » [12].

De façon plus ou moins indépendante, et, il faut le dire, désordonnée, les pays européens pensent, travaillent, expérimentent et produisent des éléments identiques du combat aéroterrestre futur. Ainsi existent, en concurrence les uns avec les autres, des grands projets industriels d'hélicoptères. Associer par exemple l'Italie au projet franco-allemand ne contredirait pas, par ailleurs, une participation espagnole et néerlandaise et consacrerait l'émergence d'une industrie européenne de la 3ème dimension [13]. En outre, ne conviendrait-il pas d'envisager une école commune franco-allemande de pilotes puisque l'appareil en service sera identique. Cette option renforcerait les liens déja nombreux entre Paris et Bonn. Les données fondamentales du concept d'emploi sont connues, ne restent à fournir que des efforts en vue de l'instruction des personnels, la diminution de la vulnérabilité et l'augmentation de la permanence sur le champ de bataille.

Jean-Luc Vannier

***** Président de l'Association Européenne des Etudiants de Défense (ASEED), organisme de réflexion regroupant universitaires et jeunes officiers au niveau européen. Il est en outre Assistant du Général Fricaud-Chagnaud, Chargé de Mission auprès du Ministre de la Défense.***

NOTES

(1) Général d'Armée Charles de Llamby, commandant la 1ère Armée ; colloque « enjeux et défis des armements terrestres », janvier 1987. Ecole Polytechnique.

(2) rapport Wilkinson sur « les hélicoptères européens des années 90 » ; Assemblée de l'UEO, doc.n°1077, 3 nov. 1986.

(3) in « l'URSS et l'Europe de l'Est », l'année stratégique 1987 ; la Documentation Française.

(4) Général de Corps d'Armée Georges Fricaud-Chagnaud, note d'oct.81.

(5) Gal. de Lacroix de Vaubois, commandant l'ALAT ; colloque IHCC sur « les hélicoptères » ; oct. 87, Paris.

(6) A.Giraud, Ministre de la Défense, entretien avec International Combat Arms, juillet 1987.

(7) voir dossier Armées d'Aujourd'hui n°123, sept.87.

(8) précisions fournies au colloque sur « les hélicoptères », actes en préparation.

(9) Jane's Defence Weekly, vol.8 n°6.

(10) Parlementary Debates, House of Commons, official report ; vol.126, n°80, 26 janvier 1988, exposé du Sous-Secrétaire d'Etat à la Défense, p.185.

(11) op.cit. p.185

(12) rapport du ministre J. de Ruiter ; La Haye, 26 juin 1985, p.33.

(13) plate-forme sur les intérêts européens en matière de sécurité, U.E.O., texte signé le 27 oct.87

Plans de bataille

Comment planifier l'offensive terrestre

Trop souvent les wargamers se contentent de lire la règle d'un jeu puis de disposer la carte et les pions, et commencent à jouer immédiatement, sans trop savoir où ils vont ; bref, ils jouent au « pousse-pions » et attaquent tout ce qui passe à leur portée. Voilà la meilleure façon de perdre, et même, dans le cas où les adversaires sont aussi « intuitifs » l'un que l'autre, de se dégoûter bien vite du wargame car il est bien évident que de telles parties ne présentent aucun intérêt. Un vrai stratège planifie toujours ses actions.
Pour commencer en douceur, nous vous livrons les méthodes de planification appliquées à l'offensive terrestre. Dans le prochain numéro, nous vous parlerons des principes généraux de la planification (offensive et défensive). Que la Force soit avec vous...

Cet article n'a pas la prétention d'être complet. La planification est un art difficile et complexe, que seuls les joueurs chevronnés apprécient à sa juste valeur. Les débutants peuvent toutefois se familiariser avec ses principes, en comprenant tout d'abord son bien-fondé.
La planification permet d'**organiser une partie de bout en bout**, de **gérer les forces disponibles en cherchant à les économiser**, d'**ajuster ces forces aux objectifs utiles** et de faire **face aux revers de la fortune.**
Elle repose sur une division du terrain en lignes imaginaires permettant de visualiser les differents aspects du plan d'opérations, de structurer les unités dans l'espace et de contrôler leur action dans le temps. Elle englobe trois éléments :
- Conception des phases successives de la manoeuvre devant mener à l'objectif souhaité,
- Coordination des moyens disponibles,
- Contrôle de l'exécution de la manoeuvre.

La planification est identique dans son principe pour l'attaque et pour la défense. Mais de sensibles différences existent quant à leurs modalités. C'est pourquoi il ne sera ici question que de la planification d'opérations offensives terrestres. Notre étude commence au moment où le joueur ayant pris connaissance des conditions de victoire, se pose la question : « Que faire pour gagner ? »

CONCEPTION DE LA MANOEUVRE

La partie peut être décomposée en 5 phases, quel que soit le jeu. La conscience de ce fait est capitale. Par ailleurs, la définition de l'objectif dans des limites géographiques permet une organisation sommaire de la manoeuvre. Dans un premier temps nous nous posons la question : « Que faire ? »

A) Les phases de la manoeuvre

1) L'approche : cette phase est absente dans les jeux où la partie commence alors que les adversaires sont déjà face à face. Elle consiste à déplacer les forces d'un secteur où tout contact avec l'adversaire est impossible, à un secteur où ce contact devient probable. Le dispositif adopté consiste à se garder de tous côtés, plus particulièrement dans la direction supposée de l'adversaire. La reconnaissance prend une importance décisive dans cette phase de jeu, et plus particulièrement dans les jeux en aveugle.
2) La préparation : elle commence lorsque l'adversaire est localisé et que les forces sont mises en place pour la bataille, et se termine au moment où se produit la décision. C'est pendant cette phase qu'il faut tout faire pour placer vos forces en position favorable.
3) La décision : l'instant où se produit un évènement tel que ses conséquences rendent probable le gain de la partie marque le début de cette phase, qui prend fin lorsque l'adversaire perd tout espoir de redresser la situation en sa faveur et commence à désengager ses forces. C'est le moment crucial de la bataille, celui pendant lequel les efforts doivent être les plus soutenus.
4) L'exploitation : elle commence lorsque la décision semble assurée et qu'interviennent les réserves destinées à la rendre irréversible.
5) La poursuite : absente des jeux tactiques, elle n'a de valeur que dans les jeux où la bataille a des suites menant à d'autres opérations. Elle commence lorsque l'adversaire entame sa retraite et quitte le champ de bataille, et se termine soit par la destruction de l'armée adverse, soit par son rétablissement sur une nouvelle position de défense.

B) L'objectif

1) Limites : un objectif peut toujours se traduire, quand il ne l'est pas lui-même, par l'occupation d'une zone précise du champ de bataille, entraînant par sa position même, la décision. La détermination de ses limites sort du sujet de cet article mais coïncide, sommairement, avec le secteur d'où l'on pourrait le plus facilement menacer les flancs ou les arrières de l'adversaire. Toutefois, l'objectif peut également être envisagé comme une étape de progression. Il varie en outre avec l'unité qui doit l'atteindre : il sera différent pour un bataillon et pour la division à laquelle il appartient. C'est la raison pour laquelle on distingue les objectifs intermédiaires de l'objectif général.
2) L'objectif général : c'est celui que doit atteindre le joueur pour gagner la partie. Il se situe en général au-delà de la ligne de front, dans la profondeur du terrain occupé par l'adversaire. La plupart du temps, il ne peut être atteint qu'au cours de la phase d'exploitation.
3) Les objectifs intermédiaires : ce sont toutes les positions que devront occuper successivement les forces amies pour se rapprocher de l'objectif général. Cette progressivité est nécessaire pour économiser les forces et éviter les imprudences. Les objectifs intermédiares sont situés sur la ligne de front et dans le dispositif des réserves de l'adversaire. Ils sont particuliers à chaque unité participant à l'attaque. Leur occupation a lieu pendant les phases de préparation et de décision.

C) Conception sommaire de la manoeuvre

1) Les 4 formes de la manoeuvre : quel que soit le plan choisi, la manoeuvre appartiendra toujours à l'une des 4 familles suivantes, avec plus ou moins de variantes, celles-ci étant innombrables.

— L'attaque frontale
Les unités se portent en avant par le chemin le plus direct et engagent l'adversaire sur toute la ligne de front. Ce type d'opération débouche sur une bataille d'usure. Les deux adversaires se « fixent » mutuellement jusqu'à épuisement ou lassitude.

— La percée
Les unités attaquent sur un front très étroit, de préférence au point de jonction entre deux unités adverses. Elles créent une brèche, l'élargissent, ouvrant ainsi le chemin vers l'objectif. La percée peut également être réalisée sur le front d'une unité pour la séparer en deux parties que l'on pourra ensuite détruire séparément.



— L'enveloppement
Les unités évitent le contact frontal et, utilisant leur mobilité supérieure, tombent dans le flanc ou sur les arrières de l'adversaire en effectuant un mouvement tournant.

— L'infiltration
De petites unités profitent de conditions de visibilité réduite pour se glisser dans le dispositif adverse, sans provoquer d'affrontement, pour y occuper des positions avantageuses, capables d'appuyer l'assaut qui aura lieu ultérieurement.

2) Combinaisons de manoeuvre : la manoeuvre est une combinaison de plusieurs des formes évoquées ci-dessus. Par exemple, un enveloppement nécessite une fixation frontale de l'adversaire, le temps d'effectuer le débordement. Il faut toujours appuyer l'attaque principale par des attaques de diversion. Les combinaisons sont les éléments de la réussite.

3) L'importance du terrain : c'est très souvent le terrain qui dicte les formes que doit adopter la manoeuvre. Il est par exemple impossible d'envisager un enveloppement si l'on ne dispose pas d'un espace suffisant sur les ailes, il faudra alors se résoudre à effectuer une percée.

D) Schéma de la phase de conception (figure 1)

Connaissant les phases successives d'une partie, ayant déterminé les limites géographiques de son objectif général et analysé la structure du terrain, le joueur est en mesure de choisir la combinaison qu'il pense être la plus prometteuse. Notre exemple suppose une partie opposant deux divisions. Le joueur dispose de 3 brigades, son objectif se trouve à l'endroit indiqué et le terrain est dégagé sur sa gauche. Il pense donc réaliser un enveloppement avec sa brigade de gauche, tandis que les deux autres fixeront l'adversaire par des attaques frontales. Ayant tracé les lignes délimitant les secteurs qu'il assigne à ses 3 brigades en fonction de la manoeuvre envisagée (dépendant elle-même du terrain mais aussi de la disposition des forces de l'adversaire si on la connait, ce qui n'est pas toujours le cas, cf les jeux en aveugle), il peut déterminer les objectifs intermédiares de chacune d'elles et matérialiser les phases de l'opération (préparation, décision, exploitation).
Arrivé à ce stade, la conception est terminée, la trame de l'opération établie. Il faut maintenant articuler les forces pour optimiser leur action à l'intérieur de ce cadre.

COORDINATION DES MOYENS

Les moyens étant nécessairement limités, la supériorité du joueur viendra de son aptitude à gérer ses forces pour les utiliser au bon moment et au bon endroit.

A) Répartition des moyens

« Une foule n'est pas plus une armée qu'un tas de briques n'est une maison » (Sun Tse). Le joueur doit répartir ses moyens selon un classement lui permettant :
— d'économiser ses forces,
— de se constituer une réserve,
— d'intégrer ses moyens au plan qu'il compte suivre.
A ce propos, les unités peuvent être réparties en 3 groupes :

1) Forces de couverture : leur mission est d'évaluer l'adversaire, de reconnaître ses positions, de découvrir ses faiblesses, sans se laisser accrocher ni détruire. Les unités choisies pour faire partie des forces de couverture devront donc être peu nombreuses, mobiles et capables de tester l'adversaire sans se laisser accrocher par lui.

2) Forces de manoeuvre : déployées dans la zone de bataille principale (ZBP), elles auront à supporter la majeure partie de l'effort et c'est d'elles que dépendra l'essentiel du succès de l'opération.

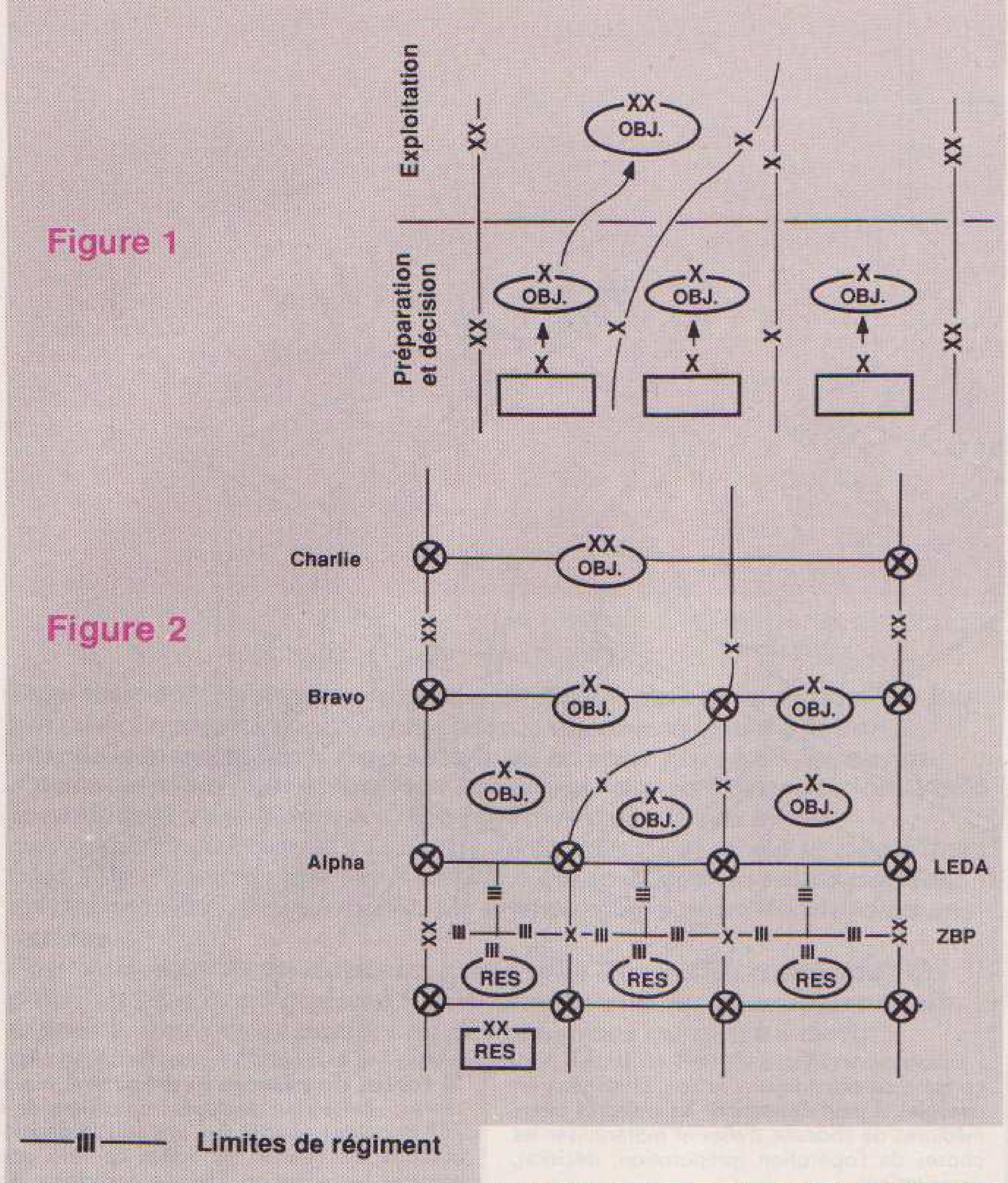
3) Forces de réserve : extrêmement importantes, elles seront déployées en arrière de la ZBP et auront pour tâche, une fois la décision obtenue, de relever les unités de tête pour entamer l'exploitation. Elles ne participent pas à la décision, mais sans elles, cette dernière ne sera pas durable et l'adversaire pourra encore se rétablir.

B) Implantation des moyens (figure 2)

La mise en forme définitive du plan se résume à un schéma, dans notre exemple. Par sa description même, le lecteur comprendra comment l'ensemble de ce que nous venons d'évoquer s'intègre en un tout cohérent.

1) Division intérieure : il s'agit des limites tracées entre les unités amies à l'intérieur de leur camp. Chacune des 3 brigades étant, par exemple, de structure ternaire, leurs régiments se placeront deux sur le front et un en réserve. En arrière de la ZBP et plutôt sur la gauche, prendra place la réserve générale de la division, celle qui sera utilisée pour l'exploitation. Le front des régiments de 1ère ligne forme la ligne « extrême du dispositif ami » ou LEDA. La division intérieure revient à matérialiser l'ordre de bataille ou OB résultant de la répartition des moyens. Dans notre exemple, les forces de couverture sont intégrées dans la ZBP en limite de LEDA.

2) Division extérieure : ce sont les limites tracées sur l'espace occupé par l'adversaire. Dans les jeux en aveugle notamment, il est impossible de connaître à l'avance le dispositif adverse. Il faut donc se baser sur des données connues : objectifs, terrain, espace et temps. Les 3 brigades ont chacune leurs limites et leurs objectifs. Les points de suture de plusieurs limites coïncideront de préférence avec des repères géographiques (village, bois, hauteur). Le secteur de la brigade de gauche s'évase pour englober l'objectif général de la division, situé sur une ligne imaginaire « Charlie ». Sur la ligne « Bravo », déterminant le début de l'exploitation, les brigades du centre et de droite opé-



—III— Limites de régiment

—X— Limites de brigade

—XX— Limites de la division

⊗ Repère géographique

X OBJ. Objectif de la brigade

XX OBJ. Objectif de la division

XX RES Réserve de la division

III RES Réserve de la brigade

reront leur jonction et achèveront leur mission de fixation alors que la réserve divisionnaire progressera vers l'objectif « Charlie ».

C) Coordination horaire

Chaque division extérieure représente en réalité un horaire et un point de contrôle. C'est par l'arrivée sur telle ligne que tel évènement peut se produire. *Exemple :* c'est par le franchissement de la LEDA que commence l'opération, et c'est par l'occupation de la ligne « Bravo » que la réserve divisionnaire entre en action. La ligne « Alpha » correspond à la préparation, la ligne « Bravo » à la décision et la ligne « Charlie » à l'exploitation. Dès lors, la structure temporelle du plan est matérialisée par des repères imaginaires coïncidant dans toute la mesure du possible, je le rappelle, avec des points « remarquables » du terrain. Il est alors nécessaire de faire coïncider ces repères avec un étalonnage horaire permettant de mesurer facilement le temps écoulé et le temps restant.
Par exemple, si la partie dure 10 tours, on pourra s'en donner 6 pour atteindre la ligne « Bravo » et 4 pour atteindre la ligne « Charlie ». Mais si l'on veut se ménager une réserve de temps pour faire face à tout impondérable, il faudra adapter l'étalonnage horaire et donc augmenter le rythme des opérations.
L'ensemble du schéma étant établi, la partie peut commencer. Mais la planification ne s'arrête pas là. Il faut prévoir également ce qui pourrait se produire après le déclenchement. C'est le problème du contrôle.

LE CONTROLE

Le contrôle consiste à surveiller l'évolution des opérations, à rectifier les détails ne coïncidant pas avec la réalité observée et, en cas d'échec ou de revirement de situation, à faire face à la situation imprévue.

A) Contrôle du rythme des opérations

Comme nous l'avons déjà vu, c'est par l'arrivée des forces sur certaines lignes que l'on peut apprécier le retard ou l'avance pris par rapport à ce qui était prévu. Tout le problème consiste à maintenir la stabilité du rythme choisi. Il ne doit jamais être brutalement modifié. Plus vite une opération est achevée, plus vite la bataille se termine. Mais cette vérité doit être nuancée : c'est vrai si l'opération envisagée vise un objectif général, car dans ce cas c'est le gain de la partie. En revanche, dans une opération visant un objectif intermédiare, il faut impérativement respecter les horaires sous peine de rompre la coordination des unités. En effet, si certaines prennent de l'avance et d'autres du retard, il en résulte des brèches dans le dispositif. Les unités se retrouvent alors isolées et s'exposent à être attaquées et battues séparément.

B) Anticipation des besoins

En fonction des circonstances, le joueur doit rester maître d'appuyer un effort, notamment en se ménageant une réserve d'appui-feu capable d'intervenir n'importe où et sans délai. C'est la raison pour laquelle il faudra établir une liste de répartition des appuis-feu reposant sur des priorités évaluées à l'échelon le plus élevé (la division dans notre exemple). Le classement des moyens réservés pourra être établi : 1) par arme, 2) par secteur, 3) par priorité de cibles. *Exemple :* la 2e batterie de réserve, si elle doit intervenir, le fera pour soutenir : 1) l'aile droite, 2) le centre, 3) l'aile gauche (puisque celle-ci bénéficie déjà, dans notre exemple, de la plupart des moyens réservés, on la place donc au dernier rang des demandeurs). En outre, cette batterie appuiera en priorité : 1) l'unité la plus exposée, 2) l'unité assurant la jonction avec la brigade voisine, 3) l'unité réalisant la meilleure avance (puisque dans notre exemple il est moins important d'avancer au centre et à droite, que de fixer l'adversaire et de maintenir la coordination avec les unités voisines).

C) Décision d'engagement des réserves

L'engagement des réserves ne doit jamais être décidé au petit bonheur. Il faut, pour en obtenir les effets maximum, que soient réunies des conditions de temps et de lieu. Une réserve ne s'engage ni inutilement ni prématurément. Elle doit avant tout exécuter la mission pour laquelle on l'a créée, au moment et à l'endroit prévus par le plan. Par exemple, si la réserve divisionnaire est engagée pour soutenir l'attaque de l'aile droite qui s'avère plus prometteuse qu'on ne pouvait s'y attendre, avec quels moyens pourra-t-on exploiter le succès obtenu sur la ligne « Bravo » ? Chaque réserve est prévue pour un emploi et un seul. Désorganiser cette répartition à la légère ne peut que déboucher sur un désastre. Dans notre exemple, pour soutenir chacune des 3 brigades est constituée une réserve locale au moyen d'un des 3 régiments de la brigade. De cette façon, la réserve locale intervient dans ses limites et la réserve divisionnaire est conservée pour l'exploitation.

Conclusion

Comme le savent les joueurs avertis, une partie ne se gagne jamais grâce au hasard et à l'improvisation. Dans certains cas, on peut être soumis à des conditions de jeu extrêmement difficiles, au point que toutes les prévisions s'avèrent erronées, non par le fait du planificateur, mais par le fait de causes lui étant extérieures (*exemple :* entrée aléatoire de renforts). Cela ne doit pas l'empêcher d'organiser sa partie, parce que rien ne se gagne sans calcul. Beaucoup croient que le gain de la partie repose pour moitié sur le hasard, et pour moitié sur une évalutation plus ou moins fantaisiste des capacités de l'adversaire. Rien n'est plus faux. Le wargame est une discipline dans laquelle la méthode et l'organisation seules garantissent le succès. Il y faut également un peu de chance, certes. Mais on n'a jamais vu un joueur organisé perdre uniquement du fait de scores malheureux.
La planification est très utile et vous permettra d'économiser vos forces pour les employer au meilleur moment et au meilleur endroit.

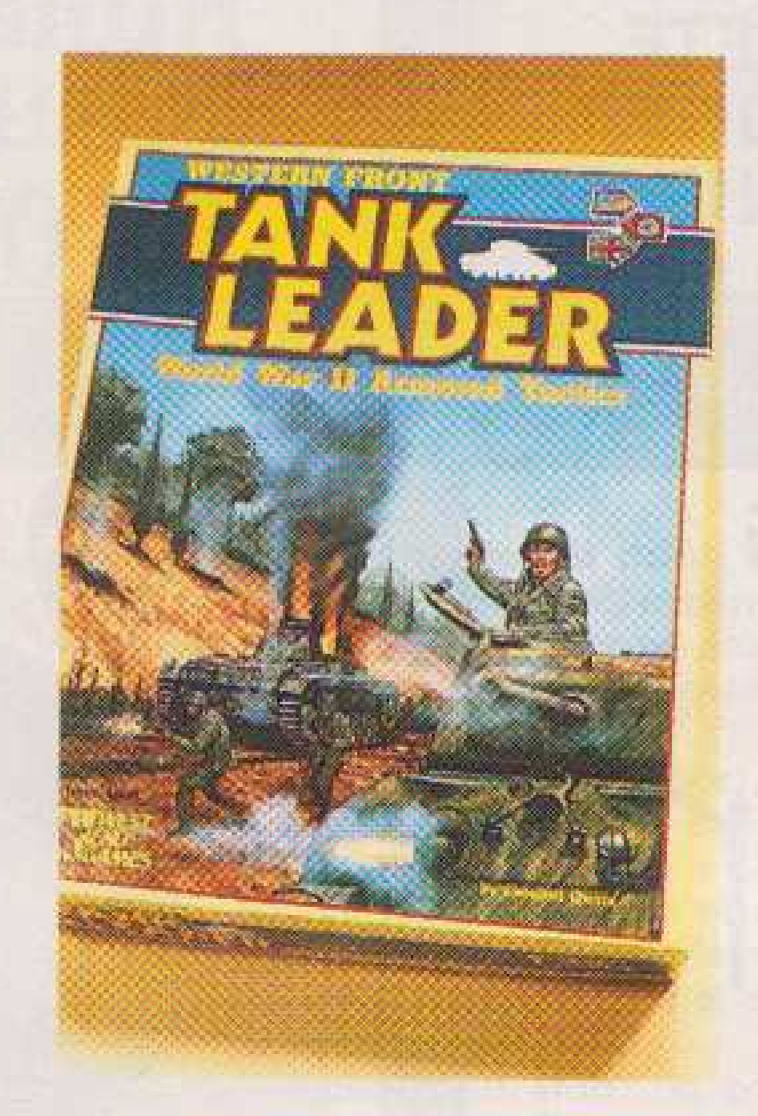
Jean-Baptiste Dreyfus
illustration : V. Béné

Interview du Dr. Frank Stora de la Faculté de Paris :

Comment j'ai adapté « Tank Leader » !

Dans le monde du wargame, l'évènement de l'année risque bien d'être la sortie de la version française de « Tank Leader » de West End Games chez Oriflam, annoncée pour le Salon de la Porte de Versailles, début avril. Nous avons demandé au traducteur/adaptateur, Frank Stora, bien connu des lecteurs de Casus Belli, de nous en dire plus sur son travail*.





Casus Belli : Chacun sait que Tank Leader est en fait une « famille » de jeux alors par quoi as-tu commencé ?

Frank Stora : Par le « front Ouest », la version « front Est » n'étant prévue que pour juin ou septembre. De plus, une nouvelle boîte devrait paraître incessamment aux USA, portant sur la guerre du Désert, entre 1940 et 1942. Les droits en sont d'ores et déjà acquis par Oriflam et elle sera sans doute en France pour Noël. Je précise en outre qu'il ne s'agit pas de « gamettes » mais bel et bien de jeux *indépendants* possédant le même système de règles.

CB : Y as-tu apporté des modifications ?

FS : Oui, quelques unes — et elles ont toutes été dûment testées — mais elles sont somme toute mineures car le système était déjà excellent. J'ai donc poursuivi le « peaufinage » commencé par les Américains.

CB : Quelles sont-elles ?

FS : Tout d'abord, un petit détail bien utile : à cause d'une maladresse de formulation dans l'énoncé du jeu des cartes d'initiative, des batailles procédurières interminables avaient lieu entre les joueurs ; tout cela est maintenant clarifié.

Ensuite, j'ai transformé le « ralliement » d'une unité, de simple étape dans la phase de détermination du moral, en une « opération » à part entière. Le « clouage » prend donc toute sa dimension. La règle en devient plus « méchante »...

Deuxième adaptation : un peloton faisant partie d'une compagnie désorganisée a le droit de faire des tirs d'opportunité — règle plus « gentille » — mais, lors de ces mêmes tirs, le repérage est maintenant plus difficile. Ceci équilibrant cela.

Troisième adaptation : à la fin de son mouvement, le joueur peut, selon le résultat d'un jet de dés, avoir le droit d'ouvrir le feu, d'où possibilité d'actions du type « bouge-tire » (« tire-bouge » existant déjà). Cela est plus facile pour les vétérans et les Américains que pour les « bleus » et les Allemands ; ce dernier point rend compte de réalités techniques de l'époque : meilleure tourelle stabilisée sur les Shermans, plus grand nombre de machines dans un peloton de chars US que dans un peloton allemand, etc. Les blindés sont de ce fait favorisés.

CB : Justement, toutes ces modifications ne concernent que les blindés, et ne s'appliquent par conséquent qu'au jeu de base. N'as-tu effectué aucun changement dans les règles avancées, où apparaissent l'infanterie, l'artillerie, etc. ?

FS : Si bien sûr, de nombreuses ! Et tout d'abord pour l'artillerie « hors carte », qui disposait d'une puissance à mon avis beaucoup trop importante contre l'infanterie, si le repé-

** Voir aussi les têtes d'affiche de CB N°37 et 40, ainsi que l'article du N°38.*

« Bricoler » un wargame : pourquoi, comment ?



Quel « simuleur militaire » -autrement dit, quel wargamer- ne s'est jamais gratté la tête en grimaçant devant un point de règle ? Parfois, on se demande ce qui a bien pu traverser l'esprit du concepteur pour qu'il ponde un truc aussi tordu. Parfois, on bondit devant ce qui apparaît comme une contre-vérité historique.

rage était réussi, et trop faible (nulle !) s'il ne l'était pas. Un tir de repérage raté n'empêche donc plus les obus d'arriver. Le résultat est simplement divisé par 2, ce qui est un malus très important, mais on avantage un peu l'attaquant. En revanche, le défenseur a maintenant le droit de faire un « repli d'urgence » lorsqu'il commence à voir arriver des tirs de repérage ; à condition, bien sûr, que son unité ne soit ni « clouée », ni n'ait déjà agi, ni ne fasse partie d'une compagnie désorganisée. Il peut alors faire un mouvement d'un hex, mais *avant* que le tireur ne fasse son *jet* de repérage.

A propos de l'aviation : son travail est facilité à plusieurs égards (quelques invraisemblances ont disparu). Je signale au passage que la carte avion « Avenger » devrait s'appeler « Invader » (B.26/A.20).

Les mines : elles aussi disposaient d'une puissance phénoménale (modificateur de même hexagone). Elles constituaient une arme fatale, qui tuait presque à tout coup ! Maintenant, elles reprennent leur rôle historique *d'obstacle*, à travers le fait qu'une unité qui entre dans un hex miné a le choix de l'affronter ou de s'arrêter sur l'hex précédent, où elle doit vérifier son moral.

Les barbelés : la règle originelle était « clownesque », pour l'infanterie surtout. Dorénavant, elle aura le droit d'entrer dans un tel hex si elle réussit un jet au moral.

CB : Ce sera tout ?

FS : Oui, et il faut que les possesseurs de TL/Est (version US), qui achèteront TL/Ouest (version française) sachent bien que les autres modifications qu'ils y trouveront sont dûes aux Américains eux-mêmes.

CB : Même dans les scénarios ?

FS : Non, c'est vrai, j'oubliais ! J'y ai apporté également quelques changements, particulièrement à certaines conditions de victoire. Je n'ai d'ailleurs pas trouvé de telles erreurs dans TL/Est, dont les scénarios ont été manifestement mieux testés.

CB : Le jeu semble déjà avoir beaucoup de succès aux USA. Des extensions sont-elles prévues ?

FS : Oui, les Américains vont publier des modules avec de nouvelles cartes de formation, de nouvelles cartes géographiques, de nouveaux pions et de nouveaux scénarios. Oriflam prévoit également de faire des modules originaux français.

CB : Toutes ces modifications n'alourdissent-elles pas le jeu ?

FS : Non, pas du tout, au contraire ! Le système est très facile à apprendre et difficile à bien maîtriser, mais, si l'on joue contre un adversaire de sa force, cela ne pose pas de problèmes et on prend tout autant de plaisir, comme aux échecs...

CB : Ce dernier point pourrait laisser supposer que le jeu sombre dans l'abstraction ! ?

FS : Eh bien non, curieusement, cela augmente le réalisme sur le plan du déroulement de la partie, car on ne peut plus faire n'importe quoi n'importe comment. Ce système est une petite révolution dans le wargame, car c'est une façon de jouer entièrement nouvelle. Je ne connais pas d'exemple comparable.

CB : Moi si ! D'autres jeux WEG comme Air&Armor ou Fire Team, de petites merveilles. Le mot de la fin ?

FS : J'ai fait mon travail en toute humilité, les joueurs doivent se sentir libres de « revisser un boulon » ici ou là à leur gré, par exemple s'ils pensent que tel ou tel modificateur est sur — ou sous — évalué. Je leur demanderais toutefois de ne pas le faire avant d'avoir bien lu toute la règle et les notes sur les unités (en particulier, souvenez-vous qu'un pion allié représente 4 ou 5 chars, et un pion allemand 2 ou 3, ce qui explique que les rapports de forces entre 2 pions ne soient pas les mêmes qu'entre 2 chars). Bref, ce jeu est le vôtre ; si vous désirez certains scénarios, certains blindés, certaines batailles, etc., écrivez à *Oriflam*, 7 rue Villers l'Orme, Mey, 57070 Metz.

Propos recueillis par Laurent Henninger.

L'année dernière, notre collaborateur Frank Stora nous apportait un petit article sur la modification des règles de wargames, que nous ne pûmes publier, faute de place. Il nous a semblé intéressant, au moment où celui-ci adapte Tank Leader, de vous livrer ses recettes...

Dans tous les cas, on est embêté. Doit-on jouer en respectant la règle à la virgule près, alors qu'il y a peut-être une coquille, qui sait ? Ou doit-on sortir les ciseaux, et retailler le jeu à des mesures qui gênent moins aux entournures ? Après tout, comme l'acceptent noir sur blanc de nombreux auteurs, le jeu appartient d'abord aux joueurs.

Donc, si vous êtes du genre bricoleur, n'hésitez pas à vous livrer à ce penchant, même si vous encourez ainsi les railleries de quelques bêtes esclaves de la chose imprimée.

Néanmoins, bricoler une règle ne veut pas dire faire n'importe quoi sans raison. Il faut d'une part accepter le cadre du jeu (on ne peut *pas* introduire des règles style *Air Force* pour les avions dans *Squad Leader*) et d'autre part admettre la « philosophie », le point de vue général du concepteur (il n'est vraiment pas commode, même avec deux jeux, de transformer un système classique en système double aveugle - et le résultat est en général boîteux). Cela dit histoire d'ouvrir un parapluie, pour quelles raisons peut-on vouloir retoucher une règle ?

Premier motif : la jouabilité. Il y a des embrouillaminis invraisemblables qui peuvent se résoudre par un seul jet de dés, au lieu d'une douzaine.

Deuxième motif - opposé : le réalisme. Attribuer sous prétexte de simplicité la même zone de contrôle à un bataillon d'infanterie et à une division blindée est pour le moins abusif.

Troisième motif enfin : la vraisemblance historique. Les wargames et les échecs, ça fait deux. Nombreuses sont les simulations où les deux camps n'ont pas au départ les mêmes chances de victoire. Il est normal qu'en mai 1940, le Français ait du mal, et qu'en août 1944, ce soit l'Allemand qui ait des problèmes. Egaliser les chances sous prétexte de rendre le jeu plus intéressant est un contresens vis-à-vis de la nature même du wargame. Autant que la victoire, ce qui intéresse le wargamer doit être l'exploration des possibilités historiques, de ces histoires parallèles à côté desquelles nous sommes passés parce que Blücher a échappé à Grouchy ou parce qu'un Swordfish de l'Ark Royal a touché le gouvernail du Bismarck.

Adoncques, vous désirez changer un ou plusieurs points de règle (pas toute la règle : j'ai essayé, le résultat ne vaut pas le temps passé ; mieux vaut dans ce cas concevoir un jeu complet). Sachez alors ne pas jouer les apprentis sorciers dépassés par les effets de leurs élucubrations : il y a parfois des réactions en chaîne qui bouleversent complètement une règle à partir d'un changement apparemment ponctuel. Basez-vous sur une documentation historique, même succinte. Et respectez, par pitié, ces règles d'or de la conception de wargame :

1) Ce qui s'est passé dans la réalité doit pouvoir se passer dans le jeu.

2) Tout ce qui peut arriver dans le jeu aurait pu se passer dans la réalité.

3) Ce qui arrive dans le jeu doit respecter les probabilités établies par l'expérience historique (ce qui rend si fragiles les jeux hypothétiques style Troisième Guerre Mondiale). Ainsi, pour prendre un exemple paru dans ces pages, il n'est pas totalement impossible qu'un sous-marin italien coule trois croiseurs anglais filant à 30 noeuds d'un seul jet de torpilles en 1941... mais un tel évènement est d'une extrême improbabilité. En fait, la simple décision, pour le commandant du submersible en question, de s'en prendre à une flottille de navires de combat, devrait elle-même donner lieu à un tir de dé : il y aurait, disons, une chance sur six pour qu'il prenne le risque, quatre pour qu'il n'ose pas... et une pour qu'il croie voir des bateaux italiens. A l'appui de cette thèse, les engagements historiques impliquant les sous-marins italiens, montrant la « timidité » et la maladresse proverbiales de ceux-ci.

Armés de ces quelques conseils et en gardant l'oeil sur les bornes signalées, vous pouvez vous lancer dans les retouches de règles lorsque vous sentez qu'il y a « comme un défaut ». Après, bien sûr, avoir vérifié que ce n'est pas votre connaissance historique ou votre connaissance de l'anglais (ou la qualité de la traduction) qui est en cause. Et après, aussi, avoir vérifié que vous n'avez pas oublié un autre point de règles corrigeant l'effet aberrant du premier. ■

Frank Stora

Le 15 millimètres *(suite et fin)*

Pour l'utilisation de ces jolis tableaux, reportez-vous à notre article dans le numéro précédent.

RUSSIE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER GARDE (16)	E	5	7	3	8	120 (20)	150(30)	-	170
CHASSEUR GARDE (16)	E	6	6	2	7	120 (20)	150 (30)	170	170
GRENADIER (16)	E	5	6	2	6	110 (20)	140 (30)	-	140
CHASSEUR + E (16)	R	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	150	125
CHASSEUR (16)	R	5	5	1	5	110 (20)	140 (30)	150	110
FUSILIER-MOUSQUETAIRE (16)	R	4	5	1	5	90 (20)	120 (20)	-	90
FUSILIERS-MOUSQUETAIRES + E (16)	R	4	5	1	6	90 (20)	120 (20)	-	105
CUIRASSIER- GARDE (15)	E	-	8	4	8	180(45)	210 (50)	-	230
DRAGON-GARDE (15)	E	2	7	3	7	200 (50)	230 (60)	-	190
ULHAN ET COSAQUE GARDE (15)	E	-	6	4	7	240 (60)	270 (70)	290	190
LEGER GARDE (15)	E	2	6	2	7	240 (60)	270 (80)	290	175
CUIRASSIER (15)	R	-	7	3	5	180 (45)	210(50)	-	165
DRAGON (15)	R	2	6	2	5	180 (45)	210 (50)	-	140
ULHAN ET COSAQUE REGULIER (24)	R	-	5	4	5	230 (60)	260 (60)	270	230
HUSSARD (24)	R	2	5	2	5	230 (60)	260 (60)	270	205
COSAQUE SEMI-REGULIER (10)	M	-	3	3	4	240 (60)	270 (70)	290	60

Lorsque la règle permet un mouvement de charge, les Cosaques semi-réguliers peuvent en faire deux sans aucune pénalité (pas d'obligation de contact avec l'ennemi lors du premier mouvement). Les Cosaques semi-réguliers sont considérés comme Tirailleurs.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTILLERIE-GARDE A PIED	E(7)	8	6	12	12	90	900	6	270
ARTILLERIE LEGERE GARDE	E (7)	8	6	6	12	140	680	6	215
ARTILLERIE DE POSITION	R (6)	6	5	12	12	70	900	6	215
ARTILLERIE GARDE CHEVAL	E (7)	8	6	6	12	210	680	6	240
ARTILLERIE LEGERE	R (6)	7	5	6	12	120	680	6	180
ARTILLERIE CHEVAL LIGNE	R (6)	7	4	6	12	200	680	6	200

AUTRICHE

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER (18)	E	5	6	2	6	110 (20)	140 (30)	-	150
FUSILIER FRONTIERE (24)	R	4	4	1	4	80 (20)	110 (20)	-	105
CHASSEUR (18)	R	6	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	110
LANDWEHR (18)	M	3	3	1	3	60 (15)	90 (20)	-	45
CUIRASSIER (18)	R	-	7	3	6	180 (45)	210 (50)	-	195
DRAGONS ET CHEVAU LEGERS (18)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	155
ULHAN (24)	R	-	5	4	5	240 (60)	270 (70)	-	210
HUSSARD (24)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	185
LANDWEHR HUSSARD (24)	M	1	4	1	3	240 (60)	270 (70)	290	115

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTILLERIE LOURDE	R (5)	5	4	12	6	80	900	3	90
ARTILLERIE LEGERE	R (5)	6	4	6	6	170	680	3	80
ARTILLERIE REGIMENTAIRE	R (4)	6	4	3	8	130	480	4	80
ARTILLERIE A PIED	R (5)	7	4	6	8	110	680	4	105

PRUSSE 1813-1815

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GARDE (16)	E	6	6	2	7	120 (20)	150(30)	-	145
CHASSEUR GARDE (16)	E	5	5	2	8	120 (20)	150 (30)	170	160
GRENADIER (16)	E	5	5	2	6	110 (20)	140 (30)	-	120
MOUSQUETAIRE (16)	R	4	4	1	4	90 (20)	120 (20)	-	70
FUSILIER (16)	R	4	4	1	4	90 (20)	120 (20)	140	75
CHASSEUR (16)	R	3	4	1	6	110 (20)	140 (30)	150	95
LANDWEHR (12)	M	3	4	1	3	70 (20)	110 (20)	-	35
GARDE DU CORP (12)	E	-	7	3	7	200 (50)	230 (60)	-	140
DRAGON GARDE (12)	E	2	7	3	6	200 (50)	230 (60)	-	130
ULHAN, COSAQUE GARDE (12)	E	-	6	4	6	240 (60)	270 (70)	290	125
HUSSARD GARDE (12)	E	2	6	2	6	240 (60)	270 (70)	290	115
CUIRASSIER (12)	R	-	7	3	6	180 (45)	210 (50)	-	120
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	95
ULHAN (12)	R	-	5	4	5	240 (60)	270 (70)	290	95
HUSSARD, CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	85
LANDWEHR ULHAN (10)	M	-	4	2	3	230 (60)	260 (70)	270	45
LANDWEHR (10)	M	-	4	1	3	230 (60)	260 (70)	270	40

Les Chasseurs et Hussards sont armés d'une carabine rayée. Les Cuirassiers ne furent équipés de la cuirasse qu'en 1815. Avant, les considérer comme Dragon, plus 1 au moral.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (6)	7	5	12	8	110	900	4	160
GARDE A CHEVAL	E (6)	8	5	6	8	210	680	4	140
LIGNE POSITION	R (5)	6	4	12	8	70	900	4	130
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	6	8	110	680	4	105
LIGNE A CHEVAL	R (5)	7	4	6	8	210	680	4	115

ETATS ALLEMANDS - ITALIE - BRUNSWICK 1815

INFANTERIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER GARDE (18)	E	6	6	2	7	120 (20)	150 (30)	-	185
FUSILIER GARDE (18)	E	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	-	150
GRENADIER (12)	E	5	5	2	5	120 (20)	150 (30)	-	100
VOLTIGEUR CHASSE.G AVANT-GARDE BRUNSWICK * (12)	E	6	5	1	5	120 (20)	150 (30)	170	110
LIGNE + E (18)	R	4	5	1	5	110 (20)	140 (30)	-	120
LIGNE (12)	R	4	4	1	4	110 (20)	140 (30)	-	65
JAGER-CHASSEUR * (12)	R	5	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	80
CUIRASSIER GARDE (12)	E	-	7	3	7	180 (45)	210 (50)	-	160
CAVALERIE LOURDE GARDE (12)	E	3	7	3	6	200 (50)	230 (60)	-	150
LANCIER GARDE (12)	E	2	5	4	6	240 (60)	270 (70)	290	130
LEGER GARDE (12)	E	2	6	2	6	240 (60)	270 (70)	290	130
CUIRASSIER (12)	R	-	7	2	5	170 (35)	200 (50)	-	125
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	110
LANCIER (12)	R	2	5	3	5	230 (60)	260 (60)	270	110
HUSSARD CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	105

* Les unités équipées de la carabine rayée: -1 au feu.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (6)	7	5	12	8	110	900	4	180
RESERVE	R(5)	6	4	12	6	90	900	3	115
GARDE A CHEVAL	E (6)	7	5	6	6	210	680	3	110
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	8	6	140	760	3	100
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	6	6	140	680	3	95
LIGNE A CHEVAL	R (5)	7	4	6	6	200	680	3	100
LIGNE A CHEVAL	R (5)	6	4	4	6	210	600	3	90

Jean-Jacques Petit

Les Arapiles 1812

« La bataille pour le mont Azan »

Ne serait-il pas intéressant qu'une interaction entre les jeux d'une même famille (en l'occurence, wargames et jeux d'histoire) soit plus courante et surtout d'une logique plus naturelle chez les joueurs ? C'est cette idée qui nous a amené à envisager ce scénario pour figurines tiré du wargame historique « 1812,la bataille des Arapiles » paru dans le numéro 41 de Casus Belli.

HISTORIQUE [1]

Les mouvements parallèles entrepris depuis le début de la matinée ne pouvaient laisser prévoir que l'embrasement était imminent. Une mauvaise interprétation des intentions anglaises entraîna le général Maucune vers un mouvement offensif qui mit le feu aux poudres sur l'ensemble du terrain qui de « champ de manoeuvre » devint champ de bataille.

Le général Maucune pensant que les Anglais étaient en retraite, passa à l'offensive sans attendre la réponse et surtout l'ordre qu'il avait demandé au maréchal Marmont ; pendant ce temps, le général Thomières continuait à avancer à l'extrême gauche du front français.

L'offensive du général Maucune ainsi que la division Thomières très étalée le long du Mont Azan, incitèrent les Anglais à ne pas hésiter un instant. Tandis que la cavalerie l'attaquait de flanc, la tête de la division Thomières tomba de front sur la 3ème division britannique du major général Pakenham.

La bonne résistance de cette division très vite renforcée par la cavalerie du général Curto, ne servit qu'à retarder une retraite rendue inévitable par l'arrivée de renforts britanniques ainsi que par le mouvement rétrograde du centre français.

[1] Pour un complément historique sur l'ensemble de cette bataille, se reporter au n°41 de Casus Belli, jeu en encart.

La partie commence au début de l'affrontement de la division Thomières avec les 1ère et 2ème brigades de la division anglaise Pakenham.

Ordre de bataille

FRANCAIS

Général Thomières, + ou - 3
2 aides de camp
1ère brigade Bonté
1 général + ou - 2
1ère de ligne, 3 bat.[2] à 12 figurines
62ème de ligne, 2 bat.[2] à 18 figurines
2ème brigade Remond Charles
1 général + ou - 2
101ème de ligne, 3 bat. à 12 figurines

[2] Les effectifs du 4ème bataillon du 1er de ligne ainsi que le 3ème bataillon du 62ème de ligne étant pratiquement inexistants, ne sont pas pris en compte pour cette simulation.

Cavalerie Curto
1 général + ou - 2
1ère brigade
3ème hussard, 2 esc. à 2 fig. chaque
22ème chasseur, 2 esc. à 3 fig. chaque
26ème chasseur, 2 esc. à 3 fig. chaque
28ème chasseur, 1 esc. à 3 fig.
2ème brigade
13ème chasseur, 5 esc. à 2 fig. chaque
14ème chasseur, 3 esc. à 2 fig. chaque
Escadron de marche, 1 esc. à 2 fig.
Artillerie
2 batteries à pied de 4 fig. chaque

Note : pour les joueurs qui jouent avec les pions de la boîte « Les Aigles », jouer l'infanterie légère et moyenne-garde comme de la ligne. Utiliser les cuirassiers et les dragons pour compléter les effectifs de cavalerie légère et les jouer comme tels. Pour compléter l'état-major, un aide de camp sera joué comme général de cavalerie.

ANGLAIS

Général Pakenham + ou - 3
1 aide de camp
1ère brigade Wallace
Général + ou - 2
1/45ème, 10 fig.
74ème, 10 fig.
1/88ème, 16 fig.
5/60ème, (riflemen), 3 comp. de 2 fig.
2ème brigade Campbell
Général + ou - 2
1/5ème, 22 fig.
2/5ème, 8 fig.
2/83ème, 8 fig.
94ème, 8 fig.
Avant-garde de la brigade portugaise
12ème caçadores 1 bat. à 16 fig.
Cavalerie
Brigade portugaise d'Urban
1 général + ou - 2
1er dragon léger, 3 esc. à 2 fig. chaque
11ème dragon léger, 3 esc. à 2 fig. chaque
Brigade Le Marchant
1 général + ou - 2
3ème dragon lourd, 3 esc. à 2 fig. chaque
4ème dragon lourd, 3 esc. à 3 fig. chaque
5ème dragon lourd de la garde, 3 esc. à 2 fig. chaque
Brigade Anson
(même officier que la brigade Le Marchant)
11ème dragon léger, 3 esc. à 3 fig.
12ème dragon léger, 3 esc. à 2 fig.
16ème dragon léger, 2 esc. à 2 fig. 1 esc à 1 fig.
Artillerie
1 batterie à pied à 3 fig.
1 batterie à cheval à 3 fig.

Note : pour les joueurs qui jouent avec les pions de la boîte « Les Aigles », prendre les dragons portugais dans les hussards et compléter le manque de dragons légers par des dragons lourds, le 16ème dragon en prenant les lanciers (hélas ! !) mais, bien entendu, les jouer comme des dragons légers. Les 1/5ème de ligne seront pris dans la garde, les caçadores dans la légère.

Complètez les officiers manquants par des aides de camp.

Renforts

— La cavalerie anglaise Le Marchant et Anson ainsi que la batterie à cheval arrivent au 2ème tour par le bord « nord ».
— La cavalerie portugaise d'Urban arrive au 4ème tour par le bord « ouest ».
— L'avant-garde portugaise au 6ème tour par le bord « ouest ».

Cas particuliers

Pendant les 2 premiers tours, les Français ne peuvent pas dépasser le nord du mont Azan de plus de 100 pas. Ils ne peuvent pas entrer dans le village et les bois avant le 9ème tour.

Les unités anglaises qui ne sont pas sur la table de jeu au début de la partie peuvent différer leur entrée. Les tours d'entrée indiqués dans le paragraphe « renforts » sont les tours à partir desquels elles peuvent intervenir. Rien ne les empêche d'intervenir plus tard et même de ne pas participer à la bataille.

But du jeu

La partie se joue en 15 tours.

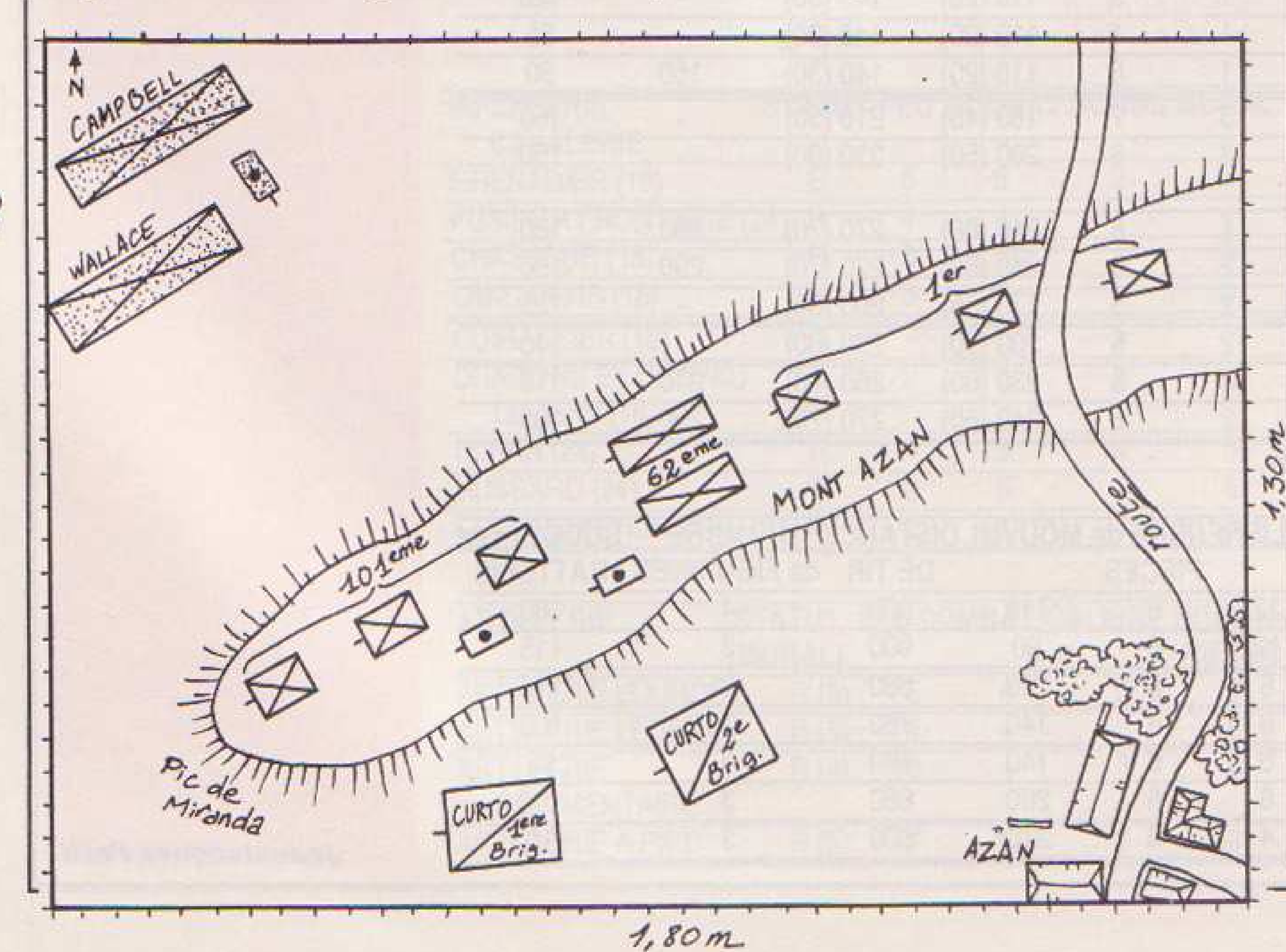
Les Français doivent repousser les Anglais par les bords « nord » et « ouest ». Les Anglais doivent repousser les Français par les bords « sud » et « est ». Quand l'un de ces objectifs est atteint, la partie s'arrête. Le joueur qui est resté maître de la table de jeu a gagné.

Si les cas de victoire indiqués plus haut ne sont pas atteints à la fin du quinzième tour, on procède comme indiqué dans la règle « les Aigles » en page 3, en doublant les pertes des unités qui ont quitté la table en déroute.

Note

Il faut que le joueur anglais se méfie du village et des bois « Azan ». Il est recommandé qu'il talonne le Français pour l'empêcher d'entrer dans les habitations. Une telle position en fin de partie serait imprenable.

Jean-Jacques Petit



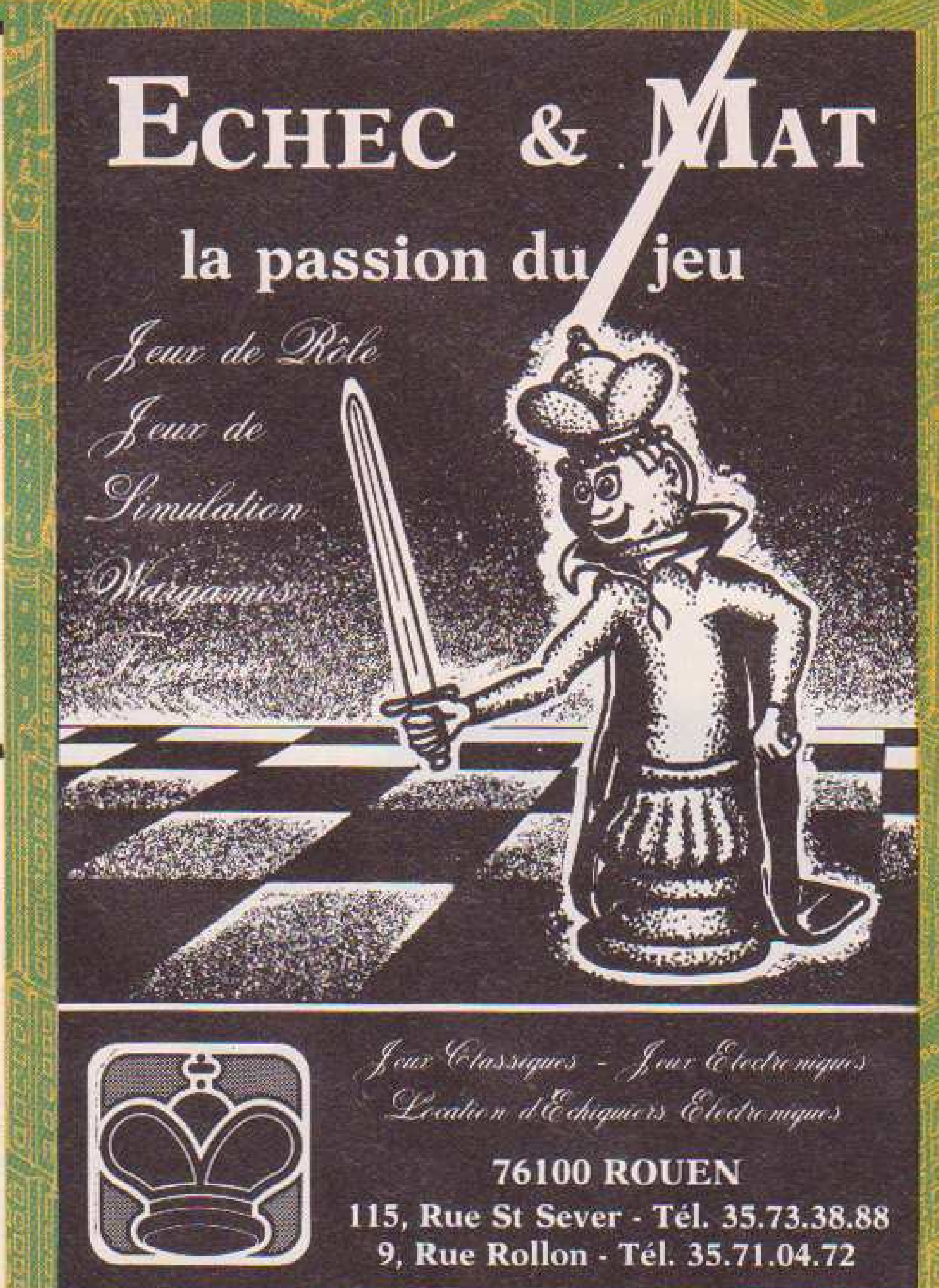
☒ Infanterie ◪ Cavalerie ⊡ Artillerie — FRANÇAIS
☒ Infanterie Artillerie ⊡ — ANGLAIS

mimicry

c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 m° St Ambroise
tél. 47.00.45.46
démonstration le mercredi

mimicry

c'est aussi à Amiens
12, rue Flatters
tél. 22.92.38.79







scénario

Warhammer 40,000

Le temple de la crevette lumineuse



Quelque part aux confins de l'infini, des hommes d'un empire déchu, poursuivent le combat d'une guerre inachevée. Pour ces guerriers, il n'est qu'un Empire, celui du soleil levant, une loi, l'Hakagure, un seul et unique Empereur, Hiro Hito...
Conscient du danger, l'Empire, après la perte d'une équipe de reconnaissance, décide de réduire à néant toute résistance.
En fin de matinée, après avoir été déposés par un vaisseau d'assaut, 3 squads de space marines progressent à travers une rizière. Devant eux s'élève une palissade qui dissimule des pagodes et plus haut sur une colline, un temple sorti de la nuit des temps.
Soudain, une voix grésille froidement dans l'interphone : « Ecrasés par la chaleur du soleil au Zénith, des hommes vont bientôt connaître la libération de la mort... »

Effectifs

EMPIRE
3 squads de space marines, soit 30 figurines.
1 unité de moto-jets, soit 1 sergent plus 4 hommes.
1 officier de communication.
1 médecin.

REBELLES
5 squads de samouraï, soit 25 figurines.
1 squad de kamikazes, soit 3 figurines.
10 centimètres de chausse-trappes.
20 centimètres de mines.

Organisation

EMPIRE

— 1 squad reconnaissance :
L'officier, 2 sergents, 7 marines. Equipement : hand bolter, bolter, heavy bolter x 2 pour les sergents.

— 1 squad combat :
Même effectif, même composition et équipement mais les sergents échangent un heavy bolter contre un lance-grenades et l'officier reçoit un power glove, et une power sword.

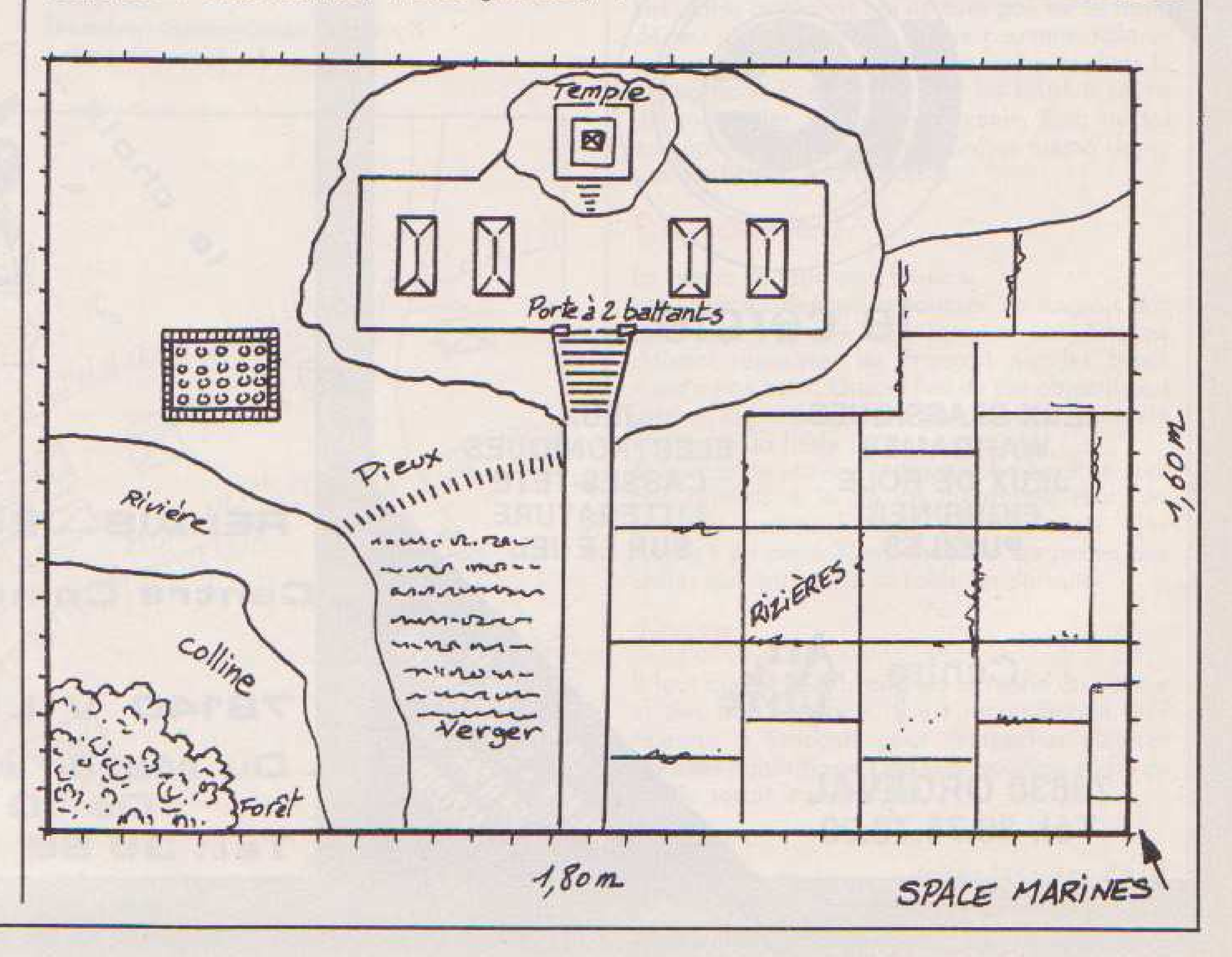
— 1 squad appui :
Même effectif, même composition, équipement renforcé : 1 lance-flammes, 1 lance-grenades, 2 heavy bolter, 1 lance-roquettes, 1 auto canon et le reste en bolter. Les sergents utilisent le lance-roquettes et l'auto canon.
Pas de roquettes ou grenades de type metta. Uniquement du krack.
Pour les marines, sergents, officiers, les caractéristiques sont standard.

REBELLES

— 5 squads de combat :
1 officier, 4 samouraï. Equipement : power sword pour tous. Au choix : 2 lance-grenades (krack), 3 graviton gun, 5 heavy bolter, 1 Las canon, 3 flamer, 10 bolter, 3 metta gun, 3 needle gun, 25 shuriken catapult. Au maximum 2 armes en supplément de la power sword.

— 1 squad de kamikazes :
3 figurines pouvant agir indépendament, chaque kamikaze reçoit un équipement standard, plus une ceinture contenant 3 metta-bombes, avec lesquelles il se fera sauter au milieu de ses ennemis.
Caractéristiques identiques pour les officiers au héros mineur Eldar, pour les samouraï au Eldar standard ; pour les kamikazes prendre les caractéristiques des héros majeurs.

Marc Dodinot
illustration : Franz Auberlet



A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N[os] de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix interes. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5[e] cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3[e] épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LÆLITH - Scénarios: AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa: Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES: JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines: le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques: nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N[os] .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

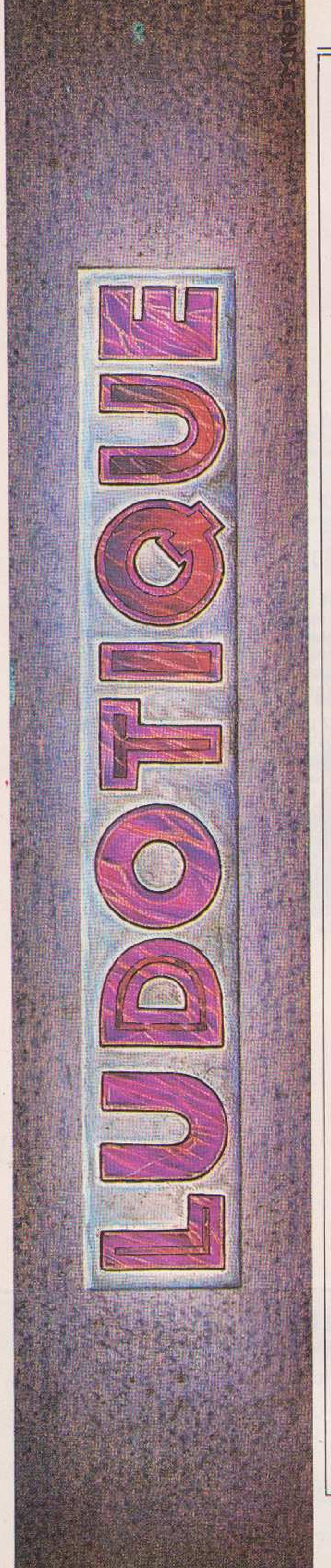
Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

Nom, Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

- Ci-joint mon règlement de ....F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
  Etranger : mandat international ou chèque compansable à Paris.





DUNGEON MASTER



Dungeon Master. Le sac à dos est plein, et la torche en main gauche ralentit la cadence de tir de l'arbalète.

Le meilleur, tout simplement

La vraie révolution informatique en matière de jeu de rôle n'est pas encore venue des logiciels (l'intelligence) mais leur évolution a suivi les capacités de dessin et de calcul des nouvelles machines. On voit donc apparaître de nouveaux jeux qui, s'ils ne sont pas novateurs, sont les dignes sucesseurs des « ancêtres ».



Deux cadavres et 65 points de vie en moins pour Nuage. Peste! Les rats géants sont redoutables cette année.

Dungeon Master est, pour le moment, le meilleur de tous les jeux conçus dans l'esprit « Wizardry ». Le principe est simple : une équipe de quatre personnages déambule dans un labyrinthe à plusieurs niveaux, en évitant pièges et monstres, jusqu'à trouver l'objet de leur quête. Le scénario comme on le voit, est quasi inexistant, mais comme il ne fait pas l'intérêt de ce genre de jeu, passons...

Par contre, le reste est tout simplement fabuleux. On commence par choisir ses personnages parmi 24 *(tiens ! tiens !)* en se promenant dans une galerie de portraits très rigolote. Lors de leur vie aventureuse, ils apprendront leurs talents de ninja, guerrier, prêtre ou sorcier en les pratiquant. Ainsi il n'y a pas de classes de personnage, c'est presque un système à la *RuneQuest*.

Une fois dans le « donjon », en mode déplacement, les décors en trois dimensions sont superbement dessinés (et cachent parfois de minuscules indices). L'animation n'est pas en reste puisque les monstres bougent, et ont des tactiques de déplacement dépendant de leur intelligence. Il est donc possible de fuir devant un danger, se cacher derrière une porte, attendre que le monstre passe pour le frapper de dos. Mieux encore, le système n'est plus soumis au hasard constant comme dans *Sorcellerie* : une porte ouverte le reste si personne ne la referme, un monstre tué ne ressuscite pas des limbes. Ou encore, les torches éclairent de plus en plus faiblement en se consumant, on entend les portes s'ouvrir au loin ou les monstres approcher, etc...

Cette rigueur se retrouve dans la gestion des personnages : notion d'encombrement, de placement des objets (vous verrez qu'il vaut mieux mettre ses flèches dans son carquois que dans son sac à dos). La magie est accessible à tous, en prononçant des runes dans un certain ordre. Mais seule la pratique régulière de cet art vous permettra de lancer des sorts plus puissants. Si vous avez un Atari, vous ne pouvez pas vivre sans ce logiciel *(mais oui !)*.

Enfin, un dernier mot sur l'éditeur du jeu : après avoir réalisé *SunDog*, *Dungeon Master* est son deuxième logiciel. Il pense se resservir des mêmes principes pour faire une suite à *Dungeon Master*, ou faire un jeu de « gothic horror ». Leur nouveau scénariste se nommant Tracy Hickman (Ravenloft, DragonLance), on ne peut qu'attendre avec impatience.

Dungeon Master est un logiciel Faster Than Light (FTL) pour Atari ST, distribué par Ubi Soft.



THE FAERY TALE ADVENTURE

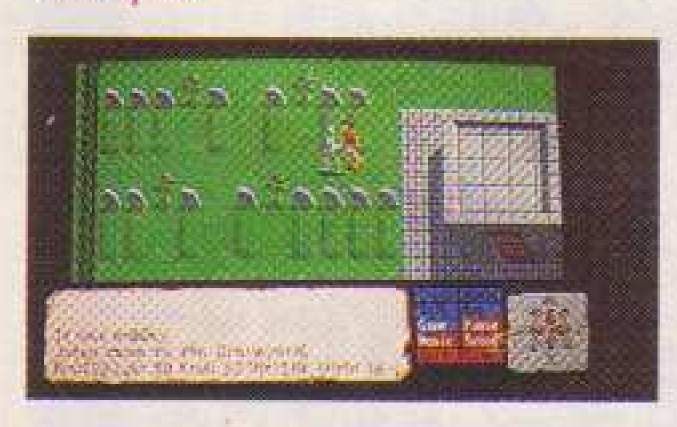
Ramage et plumage

L'Amiga est un des ordinateurs qui a la meilleure définition graphique couleur, et il était naturel qu'un très beau « jeu de rôle » voit le jour pour lui.

Dans *Faery Tale*, vous incarnez tour à tour (du moins si vous mourrez en cours d'aventure), trois frères qui partent à la recherche du Talisman qui détruira le méchant sorcier (original vous avez dit ?). Donc,



Le froid, la faim, l'obscurité. Est-ce vraiment une aventure féérique?



The Færy Tale Adventure. Une rencontre inamicale au cimetière.

pas de création de personnage, vous êtes Julian, un point c'est tout.
Le déplacement et les combats se font au joystick, comme dans un jeu d'arcade, pendant que la souris sert à sélectionner les différents ordres : prendre un objet, parler, utiliser la magie, etc...
Les graphismes sont tout simplement superbes, la variété des extérieurs ravira le plus blasé : plaines, désert, montagnes, neige, marais, plaines volcaniques, etc... Sans oublier l'entrelacs des arbres, les profondeurs des cavernes, l'intérieur des tombes et des palais. Lorsque le temps passe, les couleurs varient d'aubes en aubes en passant par la semi-obscurité, le crépuscule ou le plein soleil. Si on ne se repose pas assez, le personnage devient plus difficile à contrôler : il titube de sommeil. Bref, il y aurait tout pour faire le meilleur des jeux de rôle si des défauts de conception n'apparaissait pas çà et là. Par exemple, on peut transporter autant d'objets que l'on veut (mon personnage a sur lui l'équivalent de 190 kg) mais il est impossible de prendre de la nourriture. Les clés disparaissent après avoir ouvert une porte, qui elle-même se referme, ce qui fait que l'on peut être bloqué à jamais dans une enceinte. Enfin, si on devient très puissant, le moindre coup d'épée tue tout le monde sur l'écran, amis et ennemis, sans faire la différence.
Heureusement, il reste suffisament d'intérêt à la découverte de ce monde pour y passer de longues journées passionantes.

The Faery Tale est un logiciel pour Amiga, édité par Microllusions.

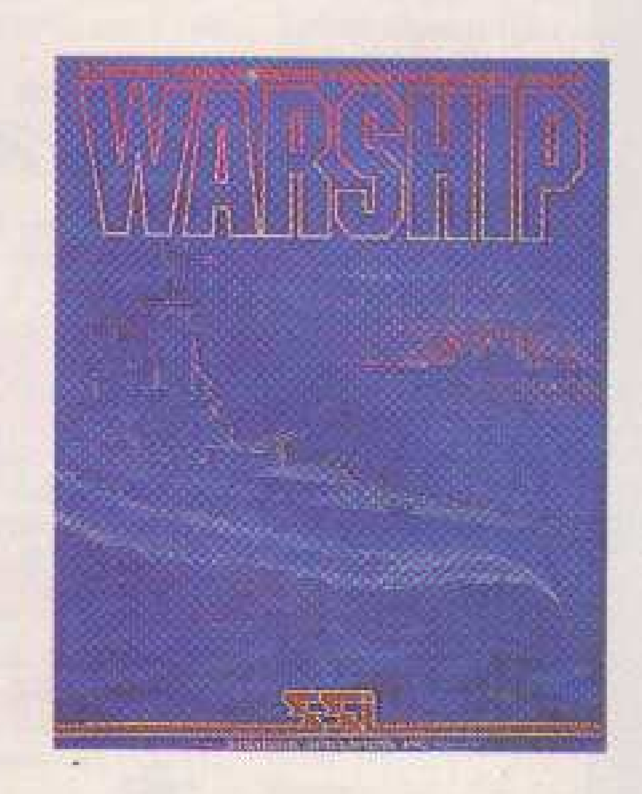


WARSHIP

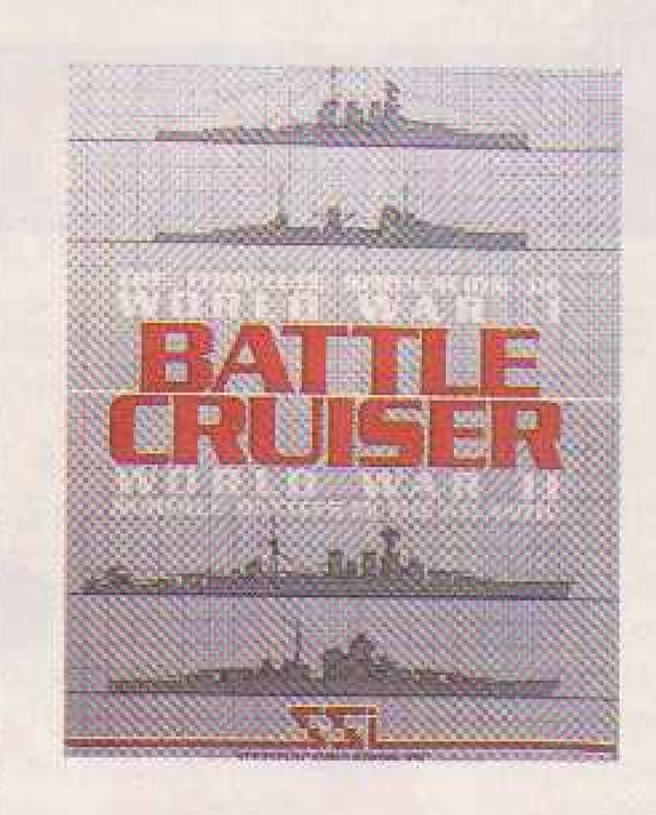
BATTLE CRUISER

Forteresses volantes

A tous ceux que fascine l'affrontement de ces mastodontes d'acier qu'étaient les navires de guerre des années 1900 à 1945, SSI vient de faire deux superbes cadeaux. Vous pouvez aujourd'hui revivre la lutte de l'obus (et de la torpille) contre la cuirasse, avant que l'avion, du Dauntless au Super-Etendard, ne vienne tous les reléguer au magasin des accessoires.
Or donc, le premier cadeau s'appelle *Warship*, et permet de simuler tous les combats navals historiques ou possibles de la guerre du Pacifique, 1941-45... sous-marins et porte-avions exclus. La disquette contient en effet tous les autres types de navires américains et japonais de la Seconde Guerre Mondiale, plus ceux des bâtiments britanniques, australiens et hollandais qui s'aventurèrent dans des eaux alors fort peu « pacifiques ». Chaque navire est coté selon son artillerie principale et secondaire, ses torpilles, sa vitesse, sa « flottaison », son radar, ses blindages (quatre types)...
Plusieurs scénarios sont fournis, mais rien n'est plus facile que de recréer une bataille qui a eu ou aurait pu avoir lieu. Par exemple, « What if » le Prince of Wales et le Repulse avaient pu parvenir jusqu'aux transports japonais, gardés par deux gros bras nippons ? Ou bien, « What if » le Yamato et ses monstreux 457 avait pu être confrontés à l'Iowa (et à ses « petits » frères) lors de la bataille de Leyte ?
Tout est possible, y compris de créer de nouveaux types de bateaux, de monter des convois (il existe des transports), etc...
Le deuxième cadeau est *Battle Cruiser.* C'est le même, en encore mieux. Sur une face de la disquette, l'âge d'or du cuirassé : la Première Guerre Mondiale. La Hoch See Fleet de Guillaume II affronte la Grand Fleet de George V. Des dizaines de monstres de chaque côté !
Sur l'autre face, des noms évocateurs : Bismarck et Hood... Vittorio Veneto et Graf Spee... Ajax et King George V.... Et aussi, mais oui, Richelieu, Dunkerque, Algérie, Fantasque... Non seulement on peut refaire le coup du Hood aux pieds d'argile, mais on peut enfin voir ce qu'aurait donné la marine française contre ces Italiens qu'elle était faite pour affronter.
Les jeux eux-mêmes (ils sont jumeaux) sont ultra simples à utiliser. On peut choisir de commander ses navires par « divisions » ou bâtiment par bâtiment. L'ordinateur se charge bien sûr de tous les calculs de précision des tirs et de dommages causés. Très impressionnant, les torpilles : contre l'ordinateur, on ne voit que les siennes... jusqu'à ce qu'on vous annonce qu'un de ces poissons (dont la variété japonaise est la plus féroce) approche de l'un de vos chers vaisseaux...
Trois types de scénarios sont possibles : bataille simple, escorte de convoi, mission de bombardement.
Il n'est pas très facile de couler tout à fait un navire sans toucher sa soute à munitions - surtout les Allemands, hypercoriaces ! Mais un adversaire en perdition ne vous embête plus et vous rapporte plein de points.
Les graphismes sont assez pauvres, c'est sûr, mais que faire d'autre ? En revanche, les livrets de règles sont superbes. L'ordinateur peut gérer l'un ou l'autre (ou aucun) des adversaires. Il peut même s'occuper des deux, et l'on n'a plus qu'à regarder un spectacle un peu



plus rapide qu'en temps réel. Si vous jouez à *Amirauté,* par exemple, vous pouvez passer du papier-crayon pour le stratégique à l'ordinateur pour le tactique. Comme 20 vaisseaux peuvent évoluer de chaque côté, il y aura rarement le moindre problème.



Disons pour finir que *Warship* et *Battle Cruiser* sont l'oeuvre de Gary Grigsby, qui s'améliore régulièrement et a ainsi récemment produit Kampfgruppe et ses dérivés *Battle Group* et *Mech Brigade,* jeux de combats de blindés très applaudis. Par ailleurs, sur le plan stratégique, il est l'auteur de l'excellent *War in Russia* et du tout neuf *War in the South Pacific,* un « monster » qui semble remarquable. Je vous en donnerai des nouvelles.

Jeux édités par SSI pour Apple II, Commodore 64 et Atari ST. Diffusion Ubi Soft.

Pierre Rosenthal
Frank Stora



Petites annonces

VENTE MATERIEL

— Vds **Rêve de Dragon + Maléfices + Bonaparte** 100 F. chaque ou échange contre autres JdR. Roland au (1) 43.87.72.97.

— Vds **Longest Day** 550 F. **Wooden Ship** 150 F. **Kingmaker** 100 F. **3ème Reich** 150 F. **Les 4 der. bat. de Napoléon** 150 F. Rost au (16) 98.21.33.98.

— Vds ou éch. **figurines métal. pour JdR médiévaux (squelettes et elfes)**. Mr philippe Merle - Clos du Roy - **71640 Givry.**

— Vds wargame **Okinawa de I.T.** TBE 80 F. **Talisman** TBE 80 F. 150 F. les deux. Tél. (1) 42.23.97.98.

- Vds **Runequest 3ème édition** 70 F. + **Daredevil** 110 F. + **Marvel Advanced** 120 F. + **Cities + Carse** 100 F. Tél. (16) 69.04.74.22. Demander Yannick après 19h.

— Vds **Légendes Celtiques + accessoires + Trèfle Noir** 200 F. **Féérie** 90 F. **module Bond (Goldfinger II)** 50 F. Tél. (1) 45.74.17.93. après 20h.

— Vds **11 livres dont vous êtes le héros** 130 F. + **figurines plomb** 15 F. Ecrire à N. Bouyssoux - Parc Portail Rouge - **42100 St Etienne.**

— Vds **Féérie, Oeil Noir, D&D Base, nbrx modules D&D, AD&D, Oeil Noir, Féérie, Merp.** Bas prix. Demander Benoit au (1) 43.50.91.53.

— Vds **boîte base D&D + 4 livres dont vous êtes le héros.** Prix à débattre. Philippe au (1) 45.74.67.83.

— Vends **Légendes** 60 F. + **livres dont vous êtes le héros** 10 F. Tél : (16).60.48.56.51. après 18 h.

— Vds **Sherlock Holmes + Oiseau de papier** 200 F. Thierry Margraff - 3 rue Pasteur - **59121 Haulchin.**

— Vds **JdR + livres Folio + Wargames + Jeux de simulation.** Liste contre timbre à 2,20 F. Thierry Margraff - 3 rue Pasteur - **59121 Haulchin.** — Vends **livres Folio** à 10 F., jamais lus. Liste contre timbres à 2,20 F. Thierry Margraff - 3 rue Pasteur - **59121 Haulchin.**

— Vds **livres AD&D : DMG** 90 F + **PH** 80 F. Les deux 150 F. Vds **R&D of the Third Reich** (règles en français). Demander Cyrille au (16).44.50.00.14.

— Vends **Avant Charlemagne** état neuf 100 F + **livres dont vous êtes le héros** à 10 F pièce. Joindre Franck au 16 (1) 47.41.04. 01.

— Vends **les Ombres de Yog.Sot. + A la recherche de Kadath + Terreur sur Arkham**, ou éch. contre le Masque de Nyar. Demander Julien au (16).76.97.70.76.

— Vends **Saga du monde de Zargo + Norge** à petit prix. Luc Dusenne - 2, rue Pierre Degeyter - **59770 MARLY** - TéL. (16) 27.45.33.13. (ap. 18h).

— Vends **Ambush VF** 150 F. + **Détective Conseil VF** 100 F. + **B-17 Bomber** 100 F. ou ech. contre JB + Q Manual + ext. Jérôme au (16) 78.00.21.30.

— Vds **MJ + MM1 + FF + DMG en français** 120 F. chacun, TBE. Demander Jérôme au 16 (1) 40.86.02.66.

— Vds **livres dont vous êtes le héros** 9 F. pièce. Demander Jérôme au (16) 56.39.16.43. - 61, rue de Macau - **33000 Bordeaux.**

— Vds **Norge** 100 F. + **L'An Mil** neuf 180 F. ou échange contre wargame récent. Demander Jérôme au (16) 20.47.91.77. après 19h.

— Vds **Pdz Guderian SPI en fr + Adv. Marvel Super Heroes + Siège.** 50 F. chaque. Demander Bedic Gordan au 16 (1) 39.81.02.81. (**Argenteuil**).

— Vds **PHB** 60 F. + **Avt Charlemagne, Chroniques Lynaïs, DMG, MM1, MM2, UA, DD, DSG, D&D Base et Expert**, 100F chacun + **11 livres-jeux 15 F.**, 2 à 10 F. Tél : (16) 78.46.37.54 avt 18h30.

— Vends **World in Flames** jamais servi, pions intacts 350 F. + **toute la série Squad Leader** 500 F. Demander Olivier au 16 (1) 34.89.34.51.

— Vds **boîte de base Oeil Noir + 3 scénarios**, le tout 100 F. Thierry Sabot - 35, rue Joliot-Curie - **69005 Lyon.**

— Vds **boîte de Maléfices + 2 scénarios** 130F. Ensemble TBE. Sébastien Le Couriaut - SP 69 179.

— Vds **Nvles Légendes Celtiques** neuf 135 F. + **figurines gnome, seigneur du chaos** 30 F. Tél : 16 (1) 34.51.19.75. après 17h.

— Vds **Fig 15 mm Middle Earth de Jacobite** : 358 Fant + 77 Cav + 27 Wolf Rid + 2 Mumak, 725 F. plus port. Vds warg. SSI. Demander Renaud au 16 (1) 45.84.23.31.

— Vds acces. **Oeil Noir** 700 FB + **Le sorcier de la montagne de feu** 700 FB. Frédéric Goossens - 48, rue Mode Vliebergh - **1020 BXL Belgique**. Tél : (02) 425.92.44.

— Vds **Appel de Cthulhu + supplt 1**, 150 F. Demandez Jean-François au (16) 43.02.55.23. après 18h.

— Vds **wargames**. Liste sur demande. Bruno Prigent - 1, rue des Ecureuils - **77183 Croissy**. Tél : 16 (1) 60.05.49.57.

— Vds **SL + Nato + Next War** TBE, ou échange contre Sixth Fleet TBE. Stéphane Bonnin - Les Hauts Gonnets - **26390 Hauterives.**

— Vds **TBE Paranoïa + Accessoires + Ambush + Baston + Gang des tractions avant**. Demander Alexis au 16 (1) 40.13.01.79.

— Vends **11 livres dont vous êtes le héros** 20 F. pièce. Demander Jean-Charles Bernard au (16) 71.09.53.66. à partir de 19h.

— Vends **12 livres dont vous êtes le héros** 180 F., ou échange contre Croisades. Tél : (16) 78.33.18.02. après 17h.

— Vends **livres dont vous êtes le héros** 15 F. pièce. Demander Franck au 16 (1) 48.08.63.54. après 17h30. **Vincennes.**

— Vds **Warhammer TBE + Merp + War of the Ring + Module Battle Car et Car Wars**. Demander Sébastien au (16) 33.42.20.48.

— Vds **Paranoïa + JRTM + Cthulhu + Squad L + Air Force (français)**. Demander J. Ralys au 16 (1) 39.65.46.27. après 18h.

— Vds **Dungeon Master Guide + Player Handbook**. Baptiste - 27, rue de la Pommeraie, Le Plessis/Vert - **28500 Vernouillet.**

— Vds **World War Three + East and West + Starforce + Sinaï + Panzerleader** 130F. Daniel Ruggeri - 9, route de Commentry - **03310 Néris-les-Bains.** Tél : (16) 70.03.21.13.

— Vds **12 livres dont vous êtes le héros.** Bon état général. 10F pièce. Demander Laurent au 16 (1) 39.73.64.21 après 19h.

— Vds **Paranoïa** 100 F. + écran 40 F. + 2 scénarios 30 F. pièce. Etat neuf. Tél : (16) 88.26.03.05. après 18h.

— Vds **Légendes Celtiques TBE + 2 scénarios + Disque** 200 F. **Tout Chill en français** jamais servi 250 F. Tél : (16) 93.55.45.49.

— Vds **livres dont vous êtes le héros** de 15 à 18 F. (80 Folio juniors et 5 D&D). Demander Bruno au (16) 61.72.06.81.

— Vds **Cry Havoc** BE 90 F. + **Napoléon à Austerlitz** BE 75 F. Ou échange contre superbes figurines. Tél : (16) 31.26.56.13.

— Vds **Légendes** (complet) 120 F. + **30 livres dont vous êtes le héros** BE 10 F. pièce. Demander Jean-Philippe au (16) 94.40.04.09. (Var).

— Vds neufs **AdC + Maléfices + Lég. Celtiques + Cry Havoc + Siège + autres.** Pour liste complète et prix, demander Eric Catry au (16) 20.26.23.15.

— Vds **Cosmos + Siège + Samouraï Blades.** 300 F. les trois ou 120 F. pièce. Nicolas Sautarel - 24, rue Parmetie - **06000 Nice.**

— Vds **Maléfices + 1 scénario** 130 F. ou échange contre Baston. — Vds **2 scénarios D&D** 50 F. les deux + **1 scénario AdC** 40 F. Demander Johann au (16) 98.52.05.99.

— Vds **livres dont vous êtes le héros**. Jean-Pierre Camguilhem. Tél : (16) 59.92.85.03.

— Vds **Oeil Noir base + expert + Appel de Cthulhu + Tunnels & Trolls** 100 F chaque. Vds **livres-jeux** 13 F. + **scénario ON et T&T** 30 F. Christophe Reynaud - 33, cours Lieutaud - **13006 Marseille.**

— Vds **Pendragon** neuf 150 F. + **Airforce** 200 F. Colin Dudilieux - 28, av Duquesne - **75007 Paris**. Tél : 16 (1) 43.06.91.24. De préférence Paris.

— Vends **Pendragon** 100 F. ou échange contre Paranoïa ou un module AD&D en anglais Dragonlance. David Rakoto. Tél : (16) 47.73.86.69.

— Vds **D&D de base** BE 110 F. ou échange contre AD&D Guide du Maître (en français). Tél : (16) 71.57.61.89.

— Vds **modules AD&D, D&D** à bas prix et JdR fait par moi-même. D. Perotto - 11, rue Henri Barbusse - **59124 Escaudain.**

— Vds plus de **200 figurines au 1/72e (1er Empire au Viet-nam)**. Valeur 730 F. sacrifié 300 F. Edouard Collignon - 19, rue de Molsheim - **67000 Strasbourg.**

— Vds **DMG + PHB + MM2 (AD&D)** 110 F. Vds **Appel de Cthulhu** 110 F. Demander J.P. Desnoyer au (16) 56.05.59.51. après 19h.

— Vds **Appel de Cthulhu + 1 scénario + Ecran** 250 F. Vds **Paranoïa + Ecran + 1 scénario** 200 F. Demander Arié au 16 (1) 43.36.25.21.

— Vds **7 livres dont vous êtes le héros** 15 F. pièce. Demander Florian au (16) 76.24.43.13.

— Vds **Paranoïa + 2 scénarios** 200 F. Vds **Fief (nouv. règles)** 100 F. Tél : (16) 82.21.94.76. **Piennes.**

— Vds **D&D + Monster I et II + Play. Hand. + DMG + Leg & Lore + Fiend Folio + divers jeux.** Marc Surreault. Tél : (16) 20.85.27.88. **Ronchin.**

— Vds **D&D base + expert + B7 + Austerlitz** 130 F. + **Cpt Cosmos** 70 F. + **Coup solitaire** 70 F. + **Détective conseil** neuf 150 F. Demander Xavier au (16) 82.21.94.76.

— Vds **Talisman** 90 F. + **Oeil Noir 1&2** 100 F. + **Féérie** 95 F. + **Mod AdC, D&D, AD&D, MERP**. Marchandage si charisme élevé. Demander Benoît au 16 (1) 43.50.91.53.

— Vds **DMG (VF) + Monster I et II + FF + Un. Arc. + Oriental Adv. + PH (anglais)**. 50 F. chaque. Demander Matthieu au 16 (1) 45.87.10.86. après 17h. **Paris.**

— Vds **SL + COI + COD + GI + NATO + Pzkrieg + 43 + Rommel + VIP + 2e DB + Cartes SL n°16, 17, 20, 22, 24.** Tout en vf. Demander Patrick au 16 (1) 43.89.26.33. Paris

— Vds **Battlecars + Battlebikes n°2 + figurines + règles en français.** 300 F. Mathias Granato - Rte de la Bastidonne - **84120 Perthuis**. Tél : (16) 90.79.24.45.

— Vends plus de 30 **mod AD&D, D&D, SO, MERP, 25F. + wargames Rexton** 50 F. + **ext Maléfices, AD&D, JdR.** Liste sur demande. Mr Guy - 11 Marot - **03700 Bellerive**. Tél : (16) 70.32.09.17.

— Vds **Appel de Cthulhu** 120 F. + **Masques de Nyar.** 110 F. + **2e Sup** 40 F. + **Baston neuf** 150 F. + **La Rue** 60 F. Benoît Schiex - 3 rue des Regans - **31000 Toulouse**. Tél : (16) 61.53.51.03.

— Vds **Rommel + Sicile 43**, 140 F. les deux. L. Vanderpotte - 6, rue Maréchal Joffre - **78320 Le Mesnil-St-Denis.**

— Vds **DMG + PH + Oeil Noir + Mod Marvel Super Heroes, D&D + Livres dont vous êtes le héros.** Demander Dominique au (16) 44.25.35.11. après 19h en semaine.

— Vends **livres dont vous êtes le héros** 9 F. pièce . Etat neuf. Régis Duprat. Tél : (16) 61.72.23.63. après 19h.

— Vends **4 scénarios AD&D manuscrits** photocopiés 15 F. pièce. Cyril Blazy - Les Alephs Carraire des Arlésiens - **13240 Septemes.**

- Vends **SL + COI + COD + GI.** 350 F. Demander Emmanuel au (16) 93.39.30.78. après 20h. **Cannes**

— Vends **coffrets 1, 2 et 3 Oeil Noir + 10 scénarios.** 450 F.Prix à débattre. Demander David au (16) 55.36.76.50.

— Vds **Maléfices + scénario le drame de la rue des Récollets.** 180 F (avec frais d'envoi). Anton Mattei - 182, rue des Rabats - **92160 Anthony.**

— Vds **D&D + AD&D + Oeil Noir + Talisman + Wizard Quest**, ou échange contre wargames. J.P. Estel - 7 route nationale - RIA - **66500 Prade.**

— Vends **D&D base et expert** 200 F. + **modules B2 B3 B4 B5 B6** 50 F. chaque. Eric Guerneve - L'Oiselier - **72230 Mulsanne.**

— Vds **DMG + PHB + UA + OA + DDG + MMI + MMII + FF + CB n°1 à 30** BE. Karl Sermon - 11, rue du Cpte Morinet - **94270 Kremlin Bicêtre.** Tél : 16 (1) 46.77.33.41. après 20h.

— Vds **mod AD&D A1-A4 + S4 + I6 + I10 + WG4 + X1 + X3 + MV1.** Karl Sermon - 11, rue du Cpte Morinet - **94270 Kremlin Bicêtre.** Tél :. 16 (1) 46.77.33.41. après 20h.

— Vends ou échange **Maléfices + Paranoïa** contre l'Appel de Cthulhu ou Stormbringer. Willy Donnet - 6, square Marcel Cerdan - **34500 Beziers.**

— Vends **3 boîtes Oeil Noir + 4 scénarios.** 300 F. Tél : 16 (1) 46.37.22.43. Demander Tristan après 16h.

— Vends **Chill initiation + extension** : 250 F. **Empire Galactique, les 3 neufs sous blister**. Demander William au (1) 94.38.70.27.

— Vends **Les Aigles** TBE. Prix à débattre. Demander Steve au (16) 76.38.18.70.

— Vds **mod AD&D** TBE **tous niveaux**. Prix avantageux. Demander Thierry au 16 (1) 60.83.10.92. entre 14h et 17h.

— Vds **Midnight at the wells of souls RPG** 200 F. Erwann Caillarec - La Lande - **44115 Haute-Goulaine**. Tél : (16) 40.54.95.71.

— Vends ou échange **3 coffrets Oeil Noir + 3 aventures Oeil Noir** 250 F. TBE (prix réel 550 F.). Demander Gabriel au (16) 53.64.70.44.

— Vds **Rêve de Dragon** neuf 110 F. Tél : (16) 83.54.75.39. de 18h à 20h. **Région de Nancy.**

— Vds **AD&D LJ + GMD + DMG + UA + MM I&II + LL. AdC boîte de base + 2 sup. + écran + 8 mod. + 1 camp. + 2ème édition CoC + mod. CoC**. Moitié prix. Demander Xavier au 16 (1) 69.38.34.75.

— Vends ou éch. **mod. AD&D I11 (Needle)** 60 F. + **S1-S4 (compilation)** 60 F. TBE + **Mod D&D M3** 60 F. Demandez Jean-Philippe au 16 (1) 48.71.12.12. le soir tard.

— Vends **Détective conseil + Meurtre à C. House** état neuf 275 F. N. Bouysssoux - Parc Portail Rouge - **42100 St Etienne.**

— Vds **SL + COI** 160 F. un ou 290 F. les deux. **Pz Leader** 150 F. Patrick Mangin - 12, place Eucalyptus St Jean - **31240 Lunion.** Tél : 16 (1) 61.74.67.15.

— Vds **Startrek** 115 F. + **Murder-party** 115 F. Prix à débattre. Matthieu Bentot - 4, rue Levy Dhurmer - **76360 Barentin**. Tél : (16) 35.91.07.38.

— Vds TBE **3 Mousquetaires** 120 F. (+ frais, Mega 2 en cadeau). **Appel de Cthulhu** 120 F. Demander David au (16) 79.70.58.78. après 19h.

- Vds **Appel de Cthulhu** TBE et **scenarios** 150 F. + **livres dont vous êtes le héros** 10 F. ou 100 F. les 12. + **Mega 1** 20 F. Tél : (16) 76.87.96.26. après 18h.

— Vends ou échange des **modules D&D**. Prix raisonnables. Demander Emmanuel au (16) 88.69.47.80. après 19h.

— Vends **accessoires D&D, Dungeons floor plans** (caverns) 50 F. + frais d'envoi. Demander Manu au (16) 88.69.47.80. après 19h.

— Vends **DL1 à DL14** 50 F. pièce + **Space Opera** 100 F. + **Bushido** 50 F. Tout en TBE. Demander Antoine au (16) 78.03.50.60. à **Lyon.**

— Vends **3 boîtes Oeil Noir + 2 scénarios** 280 F. + **12 livres-jeux** 180 F. Contacter Thomas au (16) 40.46.83.32. **Nantes.**

— Vends **Conan RPG + 1 module.** Le tout 130 F. Demander Fabrice au (16) 81.52.79.28. - Ecole Rosemont, rue Pesty - **25000 Besançon.**

— Vends **Détective Conseil** (neuf) 190 F. + **livres dont vous êtes le héros** 12 F. + **figurines** 6 F. et cavaliers 16 F. Tél : 16 (1) 43.54.05.58. après 17h.

— Vends **boîte D&D + mod. D&D + Oeil Noir 1 + Mega 2**. Prix à débattre. Demander Gerald au (16) 76.52.09.29. après 18h.

— Vends ou échange **JRTM + Armada + Fief + Siège + Pendragon + Battletech + Les Aigles.** Noel Haubry - Macey - **10300 St Savine**. Tél : (16) 25.70.34.87.

— Vends **coffret base Oeil Noir** 80 F. + port. Demander Jérome au (16) 86.64.43.37. après 18h. **Sens** (Yonne).

— Vends **soldats en plomb prussiens 1er empire**. Alex Sarbach - Andre - **1964 Conthey - SUISSE.**

— Vds **D&D base + expert + 6 scénarios + AdC + 2 modules**. Ou échange contre MM2, OA, FF ou Runequest ou DL5. Demander Nicolas au (16) 82.24.17.33.

— Vds **DMG et PH en français + scénarios + Oeil Noir et Mod. + MERP**. Prix de rêve. Demander Georges au (16) 91.71.61.53. le soir.

— Vends boite **Talisman** bon état jamais servi, 100 F. Demander Olivier au (16) 44.53.28.86. aux heures de repas.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

– Vends **Oeil Noir** initiation au jeu d'aventure + **2 modules** pour Oeil Noir + **6 livres-jeu**. Le tout 150 F. Tél : (16) 96.73.08.33.
– Vds **20 Livres dont Vous Etes le Héros** quasi-neufs 15 F. pièce. Pour avoir la liste, écrire à D. Wouters - 5, rue Boileau - **59700 Marcq**.
– Vds **DMG + PH (fr) + L&L + Oriental Adv. + MM2**. Le tout en TBE, de 90 F. à 110 F. le livre. Tél : 16 (1) 46.68.23.50. Anthony.
– Vds **Chill + Tournée mortelle** 140 F. + **Légendes celtiques neuf** 140 F. Tél : (16) 28.69.28.13.
– Vds ou éch. **acc. du Maître Oeil Noir + scénario** TBE 110 F. + **Arcana** 80 F. ou contre Appel de Cthulhu, JRTM, Maléfices, Judge Dredd, Paranoïa en BE SP. Tél : 16 (1) 60.63.78.05.
– Vds BE **Légendes (règles) + Celtiques + 1001 nuits**. Le tout 260 F. et **Oeil Noir boîte 1 et 2.** Demander Dominique au (16) 41.62.04.43. **Cholet**.
– Vds **Third Reich + Pnzer Blitz + Sorcier (SPI) + Starforce (SPI) + Valley of the four winds (GW)** 100 F. chaque. Tél : (16) 47.37.94.06.
– Vds **Okinawa 70 F. + Business (Mako)** 90 F. + **Fleurus et Dien Bien Phu (Jeux Descartes)** 50 F. chaque. Tél : (16) 47.37.94.06. **Tours**.
– Vends **Appel de Cthulhu + Arkham** 150 F. + **Paranoïa** état neuf 140 F. + **Siège** 100 F. Demander Daniel au (16) 93.49.94.08. le soir.
– Vds **1ère DB Normandie + Friedland + Ave Tenebrae + Hannibal** 110 F. + **Storm over Arnhem + Firepower + Assault** 140 F. Tél : 16 (1) 77.79.14.43.
– Vds **Conan + 1 mod. en anglais** 100 F. Sylvain Bertrand - 83, rue de la Croix Rochopt - **91800 Epinay-sous-Senart**. Tél : 16 (1) 60.46.68.68.
– Vds **MM 1 & 2 + FF** 90 F. pièce + **Mod AD&D** 45 F. pièce + **World of Greyhawk** 70 F. + **Compagnie des glaces** 100 F. Demander Nicolas au 16 (1) 43.22.23.23, après 19h.

ACHAT MATERIEL

– Achète **tout matériel de JdR** pour compléter collection. Raretés et TBE de préférence. Anne Vétillard - 27,bd Malesherbes - **75008 Paris**.
– Achète **Battlecars et Battlebikes**. Philippe Favre - 14, bd des Pyrénées - **64000 Pau**. Tél : (16) 59.27.24.39.
– Cherche **JRTM + compléments** bon état. Contacter Christophe au (16) 31.73.76.29. après 19h. **Région de Caen**.
– Cherche **figurines dragon géant et barbares**. Faire offre à C. Ollivier - 2, lot le Village la Farlede - **83210 Solliès Pont**.
– Cherche **suppléments pour Chivalry & Sorcery**. Ollivier Binstor - 1, sentier Haquet - **6531 Thuin Belgique**.
– Cherche **Cross of Iron**. Etudie toutes propositions. Philippe Borreill - 32, av. de Villeneuve - **26200 Montelimar**.
– Cherche **Cross of Iron**. Prix à débattre. Philippe Royet - 68, rue Frédéric Mistral - **83600 Fréjus**. Tél : (16) 94.51.51.78.
– Achète **jeux SPI : Time Tripper, World War, Art of Siege, Empires of the Middle Ages**. Chr. Maffini - 5, A **1400 Chesneaux - Norz Suisse**.
– Cherche **Rome et Carthage**. Eric Giraud. Tél : 16 (1) 46.47.47.80. **Paris**.
– Achète **Casus Belli 1 et 22**. Bruno Prigent - 1, rue des Ecureuils - **77183 Croissy**. Tél : 16 (1) 60.05.49.57.
– Achète **aventures, plans AD&D**. Appeler Jérôme au (16) 86.64.43.37. après 18h. **Sens**.
– Cherche **Stormbringer**. Tél : (16) 28.69.28.13.
– Cherche **CB 18**. Demander Vincent au (16) 78.47.27.30.
– Urgent ! Achète **AD&D : Fiend Folio + screen DR en anglais**. Tél : (16) 88.20.09.77. après 20h.
– Cherche **Ave Tenebrae** bon état prix raisonnable. Jérôme Tournayre. Tél : 16 (1) 34.84.40.21. **Région parisienne**.
– Cherche désespérement **carte n°5 de Squad Leader**. Tel : (16) 29.79.21.14.
– Cherche **scénarios Cthulhu** pour débuter ou échange contre scénarios Oeil Noir. Demander Ludovic au (16) 74.84.84.88. CP 38270.
– Achète **cartes, plans pour JRTM, MERP**, à bon prix. demander Olivier au (16) 54.22.13.68. après 18h.
– Recherche **Citytech et Battletech Mapset** à bas prix. Demander William au (16) 31.95.45.37. W. Dubourg - 79, rue Basse - 14000 Caen.

– Achète **Cross of Iron + Crescendo of Doom**. J.Claude Brutesco. 41, r de la capsulerie Thio - 93170 Bagnolet. Tél : 16 (1) 43.64.29.47.
– Cherche **les Aigles** à bas prix. Tél : 16 (1) 46.45.26.66. vers 20h. Demander Antony Fort.
– Achète **Murder Party** & tous scénarios prêts à jouer policier, même en anglais. Pascal Rioult - 68, r David d'Angers - 76620 Le Havre.
– Recherche **Cross of Iron**. D. Lamblat. 6 bis rue du Pont de Bois - 77500 Chelles. Tél : 16 (1) 64.26.13.34.
– Cherche règles de **Vietnam VG** en VF. 30 francs max. Philippe Brule - Croix de Lugat - St Pardoux du Breuil - 47200 Marmande.
– Cherche **Time Tripper (SPI)**. Demander Jean-François au 16 (1) 45.42.97.95. en semaine après 18h.
– Cherche à tout prix livres de **M. Moorcock** : L'Amulette du Dieu Fou, L'Epée de l'Aurore, Le Bâton Runique. Tél : (16 93.87.63.93.
– Cherche mod. **Cthulhu** (inf. à 50 F.) et vends la totalité de **l'Oeil Noir** (200 F.). E. Dale - 7, rue Ch. Peguy - 14000 Caen.
– Cherche **figurines pour diorama** + scénarios. Prix à débattre. Tél : (022) 46.05.79. J. Kekevi - 8, rue Le Corbusier - 1208 Geneve. Suisse.
– Achète **figurines** elfes, nains, orcs surtout Citadel. Mr Duquenne - 13, bd de l'Europe - 69600 Oullins. Tél : (16) 78.50.68.47.
– Cherche un module de **D&D** pour niveau 2. Stéphane Besserer - 152, rue St Paterne - 60700 Pontpoint. Tél : (16) 44.72.12.66.

CLUBS

-Le **Dernier Donjon** organise jeu de rôle « grandeur nature », participation gratuite. Prendre contact avec Igör, 33 Allée de la Croix de Minuit. BP 666 Château de reficuL.
– Le **Club Carcasus et Cie** s'est formé. Venez tous ! Demander Simon au (16) 24.26.41.21. **dans les Ardennes**. Apouru St Remy.
– Cherche **Club à Bruxelles pour joueurs de 14 ans**. Demander Frédéric au 02/73.57.660.
– **Axmajeux Cergy St-Christophe** cherche fans Othello, Armada, Pente, Ambition, Scotland Yard, Tarot, etc. Demander Pascal au 16 (1) 30.73.41.21.

DIVERS

– Je **peins vos figurines**, prix allant de 8 à 25 F. Appeler Yves au 16 (1) 39.52.48.87 entre 18h et 20h.
– **Merlin en herbe cherche graine d'Arthur** pour **échange idées, scénarios moyen-âge**, etc. F. Rose - 13, B. Fusilles, B. 9600 Renaix 1932/55219568. **Belgique**.
– François vous **crée des scén.** tous JdR (sauf valeurs ds combats, etc.) F. Rose - 13, B. Fusilles 9600 Renaix (**Belgique**). 1932/55/219568.
– **Prête gratuitement** un grand nombre d'**anciens numéros de CB** (1,2,...). Sympa ! Contacter 041/65.69.83. **Belgique**.
– Vous ne voulez plus vos **JdR ou scénarios** ? Donnez-les moi. Denis Besnier - 8, rue des Bleuets - 67110 Gundershoffen.
– Cherche articles sur **Diplomacy** parus dans **The General** + index. Bruno Lienard - 65A rue de St-Cyr - 69009 Lyon.
– Recherche articles **CB « Métalliques »** sauf ceux des CB : 37-38-39-40-43. Urgent ! S. Gourgeon - 4 bd Pasteur - 14100 Lisieux.

ECHANGE

– Echange **boîtes 2 & 3 Oeil Noir Gallimard + 6 scén. contre boîtes 2 & 3 Schmidt**. Appeler Patrick au (16) 21.86.91.88. (**Pas-de-Calais**).
– Echange **Bushido neuf contre AdC**. Pour ce bon geste donne 3 livres dont vous êtes le héros. Tél : (16) 22.30.20.11 le week-end.

– Echange **Oeil Noir (3 boîtes + 2 modules) contre tous JdR** ou vends 250 F. Demander Patrice au 16 (1) 42.60.43.61. après – Echange **Okinawa + Dien Bien Phu + Fifth Corps + Yom Kippur + Ambush + 1870 contre wargames anglais traduits** (AH, GDW, etc). Stéphane Arguimbau - Les Mouniès - **09700 Saverdun**.
– Echange **initiation Oeil Noir + 1 module contre AD&D**. Contacter Frédéric au 16 (1) 45.76.94.39. le soir. **Paris.**
– Echange **Dungeonners Survival Guide contre règles de Stormbringer**. Cyril Tour - 2, rue Bayard - **78150 Le Chesnay**.
– Echange **jeux de rôle** (sauf Oeil Noir) contre **14 L. dont vous êtes le héros**. Demander Alexandre au 16 (1) 43.61.60.44. de 16h à 20h.
– Echange **Rêve de Dragon** contre **Chroniques de Lynais**. Guillaume Pic - St Verand - 38160 St Marcellin.
– Echange **figurines et livres-jeux** 10 F. pièce. Contacter Sébastien au (16) 66.49.22.28. après 17 heures.
– Echange **Compagnie des Glaces + scénario contre Runequest** en français. Demander Cyril au 16 (1) 69.40.48.65.
– Ech. ou vds **Oeil Noir** coffrets 2 & 3 + 7 scén. contre **les mêmes au format Schmidt**. Patrick au (16) 21.86.91.88. Pas de Calais.
– Ech. **Bushido** contre **PHB ou DMG**. Emmanuel Champommier - 25, rue du Moulin de la Vierge - 75014 Paris.
– Ech. **livres-jeux** (15) contre **figurines ou peintures**. Laurent Lignon - 46 bis, bd des Minimes - 31200 Toulouse.
– Ech. **D&D** contre **JRTM ou figurines Lord of the Rings**. Appelez Hervé au 16 (1) 60.16.59.70. entre 18h et 20h.
– Ech. **Légences celtiques** + 1 mod. + acces. + Acces. **Oeil Noir** + 4 mod. + 2 duels contre **L'Appel de Chtulhu** + 1er et 2ème Sup. Demander Christophe au 16 (1) 46.60.03.04.
– Ech. **AD&D OA** contre **D&D expert** + figurines ou **AD&D PH** (VF). Yann Deslandes - 17, rue des Tangons - 50290 Prehal. Tél (16) 33.51.57.89. (18h).

PARTENAIRES

– Cherche **partenaires clubs ou Maître de Jeu D&D, Oeil Noir ou Rêve de Dragon, sur Avignon** 84 (50 km environ). Demander Claude HDR au (16) 90.34.06.58. (84100 Orange).
– Recherche **correspondant pour échanger idées de scénarios ou scénarios de « L'Appel de Cthulhu » ou de « Chill »**. Demander Noël au 16 (1) 60.60.31.23. de 17h à 20h (**Seine-et-Marne**).
– Recherche **partenaires pour AD&D, Cthulhu, Stormbringer, Oeil Noir, Maléfices, à Brive**. Demander Christian au (16) 55.92.95.13.
– Cherche **partenaires pour JRTM, région Hauts-de-Seine (Neuilly)**. Demander Gabriel au 16 (1) 46.24.00.34. après 20h.
– Deux **joueurs motivés cherchent club à Aubervilliers**, ou aux alentours, jouant à de nbr. JdR et wargames. Tél : 16 (1) 48.33.23.93.
– **MJ isolé cherche contacts** pour **JRTM, AdC, Pendragon + tous doc sur oeuvre de Tolkien**. Manu Wietze - 4, rue F. Rabelais - **29000 Quimper**.
– **Débutant solitaire 16 ans** cherche **désespérement partenaires pour J. de rôle**. Région **La Baule**. Demander Mickael au (16) 40.24.63.83.
– Cherche **partenaires pour jouer à l'Appel de Cthulhu, JRTM, D&D, Runequest ou Empire Galactique**. Contacter Luc au 16 (1) 64.99.61.19.
– Cherche joueurs **D&D région de Châlon/Saône ou Dijon**. Débutants ou exp. Age env. 20 ans. Feraï MD ou PJ. Demander Pascal au (16) 85.43.64.95.
– **Gardien des Arcanes** cherche Investigateurs avides d'émotions fortes (âmes sensibles s'abstenir). Tél : (16) 20.26.27.11. le soir.
– Cherche partenaires **JdR, Wargames** dans région de **Tournai**. Tél : 069/22.30.95. Philippe. 7500 Tournai. Belgique
– Cherche partenaires entre 10 et 13 ans pour **D&D base**. Suis débutante. Demander Julie au (16) 50.26.47.17. 74200 **Thonon**.
– Joueur expérimenté cherche **club français** de pref. sur **Bâle** et sa région. Contacter Patrick au (16) 89.24.09.65. Thanks !
– Cherche partenaires tout âge pour **JdR** dans la région de **Bedarieux dans l'Hérault**. Demander Eric au (16) 67.23.07.54. après 18h.
– Stop ! Je cherche partenaires 14-16 ans, hommes ou femmes, pour **AD&D, D&D, Oeil Noir**. Demander Vincent au (16) 79.85.42.91. 73000 **Barberaz**.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS

75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles, ________ Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet, ________ Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G.DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonier, ________ Tél. 42.27.50.09

REGION PARISIENNE

78140 **VELIZY VILLACOUBLAY** - FEERICS, CC ART DE VIVRE, ________ Tél. 39.56.65.79
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora, ________ Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint Hilaire, 93, avenue du Bac ________ Tél. 42.83.52.23

PROVINCE

49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière ________ Tél. 41.86.08.07
16000 **ANGOULEME** - FARANDOLE,
Place de l'Éperon, ________ Tél. 45.95.47.25
74000 **ANNECY** - NEURONES,
Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac ________ Tél. 50.51.58.70
74100 **ANNEMASSE** - LES GALERIES ANNEMASSIENNES,
12, rue de la Gare ________ Tél. 50.92.53.17
84000 **AVIGNON** - L'EAU VIVE,
32, rue Bonneterie, ________ Tél. 90.82.58.10
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, Bd Giraud ________ Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte ________ Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze ________ Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven ________ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles ________ Tél. 56.44.22.43
06400 **CANNES** - LE DAMIER, 18, rue du Maréchal Joffre ________ Tél. 93.39.72.67
71100 **CHALON SUR SAONE** - LA TOUR DE MARCILLY,
2, passage Marcilly ________ Tél. 85.48.59.27
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin ________ Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste ________ Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25bis, cours Berriat ________ Tél. 76.87.93.81
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné ________ Tél. 35.41.71.91
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie ________ Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay ________ Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis ________ Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts ________ Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguillerie ________ Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie ________ Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.Jacques Rousseau ________ Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo ________ Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands ________ Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Chatelet ________ Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - HOBBY GAMES, Galerie Vauban ________ Tél. 68.51.83.00
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils ________ Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon ________ Tél. 35.71.04.72
76100 **ROUEN** - ECHEC ET MAT,
115, rue Saint Sever, ________ Tél. 35.73.38.88
42000 **SAINT ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT NAZAIRE** - MULTILUD, 16, rue de la Paix ________ Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange ________ Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse ________ Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre Corneille ________ Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St Jérome, 14-16, rue Fonvielle ________ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance ________ Tél. 47.66.60.36
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier ________ Tél. 75.43.49.02
56003 **VANNES CEDEX** - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené ________ Tél. 97.47.38.55

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren ________ Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4651 **BERRI MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, PQ H2J 2R6
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette ________ Tél. 41.22.34.25.76





GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

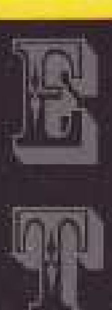
Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL
36.15 NKTEL
DANS L'ANNUAIRE
TAPEZ GAME'S



REVES.EZNET